









CONTENTS

FAN SCOOP

🐠 プリンセスメーカー/ブライ下巻完結編

二大移植希望ソフトの最新状況をチェック/

FAN ATTACK

◎ 幻影都市

の戦いもいよいよ佳境に入ってきたぞ//

個 ロイヤルブラッド 当主別攻略法をピックアップだ//

⑳ 戦国ソーサリアン

前号につづく攻略第2弾。一気に最後まで/

FAN NEWS

- ⑩ 闘神都市 電脳美少女クミコも出演の大ヒットRPG

PROGRAM

- ⑤ ファンダム

 夢のトランプタワーや音感ゲームなど8本+5タイプの↑人パドミントン
- 🐠 ファンダムスクラム
- **40** マシン語の気持ち
- 48 スーパービギナーズ講座
- (1) アルゴリズム甲子園
- BASICピクニック ファイルに関する命令
- ® FM音楽館

ュージック2本+オリジナル4曲+「音楽」の知識

- 28 AVフォーラム 今月のお題は「日本の未来」なのだが……
- ⑩ ゲーム十字軍

のぞき穴: 伊忍道、武将風雲録、ピーチアップ総集編 II (笑) ほか/歴史の

御 おもちゃ箱FFB 冬のA 1 GTイベント情報ほか

- 66 GM8∨ 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報
- ⑩ ほほ梅麿のCGコンテスト
- ⑩ ゲーム制作講座 「シナリオを3日で書く方法/」その2
- 🐠 パソ通天国

INFORMATION

- ON SALEスペシャル 91年年末発売のソフト総ざらえ
- **(II)** COMING SOON スーパーバトルスキンパニック、ほか新作情報
- MSX新作発売予定表 1月20日現在の情報
- ⑩ 今月のいーしょーく一情報
- 投稿応募要項(応募用紙/投稿ありがとう)
- ・ 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

FAN RADAR

- MSX-Datapack/ MSX-Dataopack turboR版
- 個 GTフォーラム 新ターボRのA 1 GTのMIDI、「MSXView」などの大質問コーナースタート/

特別付録

スーパー付録ディスク#4

<オールディーズ> 『シャウトマッチ』 大声で敵を倒す、あの思くオールディーズ> 『シャウトマッチ』 い出のアクション BPG <レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンブルプログラム/ FM音楽館/アルゴリズム甲子園/AVフォーラム/ほぼ梅麿のCGコンテスト/MSXView/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/MSX-

の スーパー付録ディスクの使い方

スペック表の見方

Mファンソフトο

203-3431-1627 @

1月23日発売予定。

_	17 JEOHJUJU J. X					
0	₩×2 ₽	媒体				
0	M5X2/2+	対応機種				
0	128K	VRAM				
0	ディスク	セーブ機能				
0	6,800円	価 格				
0	の高速モードに対応	ターボR				

●販売 あるいは開発ソフトハウス。
●購入などについての問い合わせのた めの、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っ ている時点での予定発売時期。●媒体と音源/CCCはROM、図はディスク、ご はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称F M音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になって いる「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味してい MSX 2/2+、MSX 2 は MSX 2/2+ 、MSX 2 + でしか動かないものは 【※3.2+専用、ターボRでしか動かないものは ■風と表記さています。 6 RAM、VRAMの容量/MSXIの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動 かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX 2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。●セ ープ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセープの方 法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティン グゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能 がある場合はそのことを明記してあります。◎価格/消費税別のメーカー側 の希望販売価格です。9備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディス クに掲載のプログラムやデータなどが収録されて



●記事中の価格表記について

「フーパー付録ディスクの使い方」参照 とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合 わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日 をのぞく月曜から金曜の午後4時から6 時の間、下記の番号で受けつけています。 なお、ゲームの解答やヒントはいっさい お答えしておりません。



23 03-3431-1627



前評判の高い『プリンセスメーカー』の続編と、 ついにヴェールを脱いだ『ブライ下巻完結編』の画面を初公開

プリノセスシーカープライで参える場合



父子家庭における子育てSLG『プリンセスメーカー』と、豪華スタッフが結集して制作の RPG『ブライ下巻完結編』の2本が、待望の SCOOP登場なのだ! どちらも5月発売 にむけ、現在開発がすすめられているが、今 月はその最新画面と、あっとおどろくニュー スをおとどけする。さあ、キミ自身の目で、 このソフトたちの成長ぶりを確認してくれ!/

プリンセスメーカー

「声優を使ってしゃべらせたい」 三曽田さんは電話でそういった

かわいいかわいい娘を、父親となり育てていく。勉強させ、礼儀作法を教え、武術を学ばせる。そして、美貌のほうも磨いちゃう。こうして10歳からの8年間で、わが娘を立派なレディにするのがパパのお役目。これが、噂の子育てSLG『プリンセスメーカー』なのである。

マイクロキャビン若手スタッフたちの「プリメを自らの手でMSXに移植したい」という熱



○パラメータの細かさはハンパじゃない。
この写真のみ画面はPC-98版のもの



武者修行ではコイツらと戦うのだ







○武者修行で化け物退治をさせ、女騎士を目指さすのもいい。でも、心配だにゃ~

意に、オリジナル版発売元のガイナックス側も、「マイクロキャビンになら安心してまかせられる」と、ゴーサインを出した。現在5月発売にむけ、開発は着々と進行しているのである。

そして、ついに背景入りの新 バージョンの絵が完成したのだ。 「いまは、ただ移植をしているという段階です。ガイナックスさんも、ウチが移植をするのなら、ということでゴーサインを出してくれたわけですから、すばらしいものにしたいですね。だから、ただの移植には終わらせませんよ。プラスαっていうかね、

背景もついた最新画面を公開

もう気がついた人もいると思うけど、先月掲載したものより、女の子が全体的にま~るくなりオリジナル版にちかくなった。さらに背景がついて、こんなにかわゆい仕上がりに。はやく遊びたいよ~ん♡



マイクロキャビン ☎0593-51-6482 5月発売予定

媒(本	
対応機和	重	M5X 2/2+
VRAN	V	128K
セーブ機	能	ディスク
価 柞	各	14.800円
ターボ	R	の高速モードに対応

※画面は開発中のものです

いろいろ考えてます」と、プロデューサーの三曽田さんはいう。 なんとも力強い発言ではないか。 これじゃ、期待するなというほうが無理な話だ。

そして、気になるプラスαの 部分である。これこそが、MS X版「プリメ」の特徴であり、す べてのカギをにぎっているとこ ろだ。それは何かというと、先 月号でもチラッと書いたが、女 の子をしゃべらそうとしている ことである。それも、きちんと 声優を起用してやりたい、とま で三曽田さんはいっているのだ。 これはスゴイ。絵が美しく、し ゃべるとなれば98版なんか目じ ゃない/ ただ、このへんに関 してはガイナックスサイドのこ ともあるし、正式な決定事項で はないのであわてないように。

まだ未確定な部分がいっぱい だけど、この本が出ているころ には仕様が決定しているはず。 これは楽しみになってきた/

ブライ下巻完結編

急転直下、なんとMSX版は ブラザー工業から発売になる

「ブライ下巻完結編」、ブラザー工業から発売/ いやー、おどろいた。そうなるまでの経緯はどうあれ、とにかくそうなったのだ。

ブラザー工業といえば、なんといっても「ソーサリアン」。そして、もうひとつ、ソフトベンダーTAKERUの存在がある。絶対不可能といわれていた「ソーサリアン」が、TAKERUで発売されヒット。さらに、限定1万本だけ異例のパッケージ販売までやったのは、記憶に新しいところだ。

ということは、今回の「ブライ」も、同じような展開になるのではないだろうか。とくに「ブライ」のようなゲームは、パッケージで販売することに重大な意味がある。ぜひとも、このへんのことを考えてもらいたい。

なんだかブラザー工業のことばかりになってしまいそうだが、今回は「MSX版の画面写真初公開」が目玉なのである。フィールド画面1点と、ビジュアル画面が1点。ついに、みんなに見せられるところまできたのだ。この2点の画面写真も、リバービルソフトさんに無理をいって提供してもらったもの。上巻が発売されてから約2年、下巻で遊べる日が、だんだん近づいてきたのは、うれしいかぎりだ。

さて、このゲームだが、開発 元であるリバーヒルソフトの宮 川さんの話によると、音楽部分 はほぼアップしているそうで、 現在はグラフィックの描き直し をしつつ、イベントを頭から順 に組んでいるといった状況だと いう。

「とにかく、毎日がメモリとの戦いです」と宮川さん。現場でのいちばんの課題は、「どうすると効率よく圧縮できるか」ということ。他機種版と画面レイアウトを変えたり、戦闘シーンでのアニメーションパターンをけずったりと、MSXへの移植はことのほか大変らしい。

「カットしているのは、ゲーム自体に影響を及ぼさない部分ですから、安心しください」(宮川さん)



●これはPC-98版の画面。右のMSX版のものと、見比べてみてもらいたい



○「プライ下巻完結編」のシンボルマーク

そんなわけで、MIDIへの 対応も見送られるもようだ。

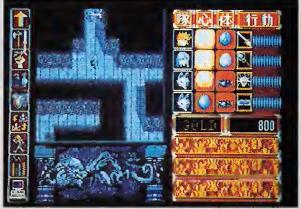
3月中のマスターアップを目標に、開発も急ピッチで進んでいるMSX版「ブライ下巻完結編」。八玉の勇士たちによって、自らの野望を打ち砕かれた闇の皇帝ビドーは、いったいどんな復讐に出るのだろうか……。

ブラザー工業 ☎052-824-2493(タケル事務局) 4月下旬発売予定

媒 体	2200		
対応機種	MSX 2/2+		
VRAM	128K		
セーブ機能	PAC/ディスク		
価 格	未定		

※画面は開発中のものです

ついに姿をあらわしたMSX版



○初公開のMSX版画面。ハードのちがいから、他機種版と画面レイアウトが変わった

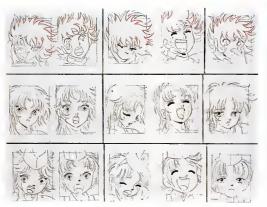


○ビジュアルシーンから。「キレイに撮影できてませんが……」と、リバーヒルさん

下巻をプレイする まえに読め /



「メイキング・オブ・ブライ」



音&姫野美智の両氏が担当した。⑥荒木プロダクションさらに表情が豊かになった。もちろんキャラ設定は、荒木伸コー・タムの、それぞれの表情の設定だ。上巻のときよりもロー・タムの、それぞれの表情の設定だ。上巻のときよりもロ(上から)ザン・ハヤテ、リリアン・ランスロット、クーク・





学が定数企匠会えるのはいつの目か…

姉のシャオメイが誘拐されてからというもの、妹のホウメイはすっかり、落ち込んでしまっていた。でも、天人(ティエンレン)らのはげましもあってか、最近では少しだけ以前の明るさを取り戻したようだ。

シャオメイは、魔天教の儀式 のために必要な女性ということ で、魔天八部衆のひとりである 南天リーによって誘拐されてし まったのだ。 そこで、シャオメイの救出を 天人に依頼することになったの である。天人は、魔物を退治す ることを仕事とするダイバー。 実をいうと、最近の魔物の行動 と魔天教組織の間には何か関係 があるのではないかと感じてい た天人にとって、この依頼は願 ってもない話だったのだ。

シャオメイの足取りを追う天 人たちの前に、さっそく魔天教 組織の火の粉がふりかかってき た。魔天教組織は、妹のホウメ イまでも誘拐するつもりらしく、 油断はできない。

そこで、天人の育ての親でも ある老師にホウメイを預けて捜 索を続けるのだが、ホウメイは おとなしくシャオメイの帰りを 待つことができずに、単身シャ オメイの救出に向かってしまい、 逆に魔天教組織に捕まってしま う。このときは天人らに救出さ れたからいいようなものだけど、



もしものことを考えるとヒヤヒヤものだ。

シャオメイが無事に救出され る日はいつになるのか?

最強!?の3人トリオ

老師から預かっていた戦闘メカ のアイザックが南天リーに倒さ れたあとは、代わりとしてカッ シュがパーティに加わってくれ た。このカッシュと天人(ティエ ンレン)、そして美紅(メイファン)は、攻撃力パツグンの最強パーティだぞ。 中盤までの敵なんて、アッというまにやっつけちゃうのだ。









○右側の植物のような敵が、ホウメイを誘拐した樹羅帝ヴァーラだ。

少女才多不见强妙术与以介后果为移る!

樹羅帝ヴァーラを倒して老師 の家へともどってくると、そこ では大変なことが起ころうとし ていた。

そこには、魔天教にとらわれ ているはずのシャオメイがいた のだ。しかし様子がおかしい。 シャオメイは、ホウメイに向か

武器商人ドク

下層区域のダウンタウンで武器 屋を経営している。合法品以外 の物も扱っていて、ちょっとあ ぶないふんいきの店だ。それ以 外にも、生体強化改造もやって いるのだが医師免許はない。



って、南天リーを助けるために 私を受け入れてほしいというの だ。そう告げると、シャオメイ はホウメイの体に吸い込まれる ように消えていった。

老師によると、シャオメイは もうこの世にはいないだろうと いう。そして、この現象はシャ オメイの魂がホウメイの体に乗 り移ったのだというのだ。

突然、ホウメイが話を始めた。 いや、シャオメイが話を始めた といったほうがいいかもしれな い。その話によると、魔天王は



○なつかしいシャオメイの声が、どこからともなく聞こえてくる

決して触れてはいけない力を手に入れようとしているので阻止すること。そして、ホウメイと共に眠りに入り、一族の血に眠る「古の力」を目覚めさせ、いっしょに戦うことができるようにすること。さらに、信じられな

いことだけど、魔天八部衆の中から天人たちの味方になる者が 現れるというのだ。

驚きを隠しきれない天人たちに、今はすべてのことを受け入れるしかないだろうと老師は話すのだった。



○シャオメイの魂が、ホウメイの体に乗り移る瞬間だ!

シャオメイが…死んだ!?

幻影城では、大変な事が起こっていた。シャオメイは食事を拒否していた。そう、みずからの死を選んだのだ。人を人らしく扱わない魔天教のやり方には賛同できなかったのだ。南天リーは、シャオメイを必死に説得するのだがムダだった。南天リーにとってのシャオメイは、魔天教にとって必要な女

性ではなく、自分自身にとって必要な女性となっていたのだった。しかし、すでに体力の限界をむかえていたシャオメイは、南天リーに妹のホウメイのことを頼むと力尽きた。世界はシャオメイが死んでも何も変わらないのだ……。南天リーのさけびが幻影域にむなしく響きわたる。









П





さらに強くなろうとするカッシュ

ここはドクの店。カッシュは相当な決意でやってきていた。今日は今までとはちょっと違う。カッシュは、これ以上は何もできないところまで自分の体を機械化してほしいとドクに頼んだのだ。カッシュは、命の保証などはいらないから、とにかく強力な肉体を手に入れたかった。目的があるらしいが、

話そうとはしない。ドクも、どこまで人体を機械化することができるのか興味を持っていたのだが、すでにカッシュの体のほとんどが人工パーツでしめられていただけにドクにも不安はあった。しかし、カッシュの決意とドク自身の欲求には勝てず、最後の手術は始められたのだった。













カッシュは手術が終わり、さ っそくみんなの待っている老師 の家に向かった。カッシュは、 自分のことを心配していたので はないかと思って礼をいおうと すると、おまえみたいな苦労の ないヤツの心配なんかするもの かっ/ と、老師に怒鳴られて しまった……。カッシュにだっ て悩みはある。ただ、人にはい わないだけだ。

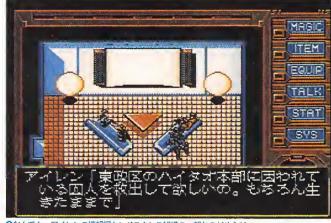
カッシュは気を取り直すと、

さっきドクがいっていたことを 天人たちに話した。なんでも、 アイレンが呼んでいるらしいの だ。滅多なことじゃアイレンか ら会いたいなどというはずはな い。これは何かがある/ さっ そく老師の家をあとにした。

そして、やってきた桃源酒家 では、かなりやっかいな仕事を アイレンが持ちかけてくる。そ れは、魔天教組織の中でハイタ オと呼ばれている部署の本部に とらわれている、デイブ・ホー ランドという男を救出してほし いというものだった。この男は、 魔天教組織に抵抗しているレジ スタンスのメンバーなのだ。

まずは、樹羅区のサイクンの 街にあるレジスタンスのアジト に行ってほしいという。そこで ハイタオ本部などのくわしい情 報をわたすというのだ。

あまり気の進まない仕事なの だが、ハイタオ本部には魔天八 部衆の1人、東天ダイがいると いう。ならば行くしかないな。



○なんでも、アイレンの情報網もレジスタンス組織の一部なのだそうだ

行きづまったら相談コマンド

RPGをプレイしていると、何をす べきかわからなくなるときがある。 この幻影都市では、そんな事態に なることはあまりないけど、ひさ しぶりに遊ぶときに、どこまで進 んでいたのか忘れてしまうことが ある。こんなときにはまず相談コ マンド。次にするべきことをバッ チリ教えてくれるのだ。



●こんなふうに情報が手に入るのだ

まず、サイクンの街でレジス タンスのアジトを見つけなけれ ば。でも、この街にそんな場所 あったっけ?

ようやくアジトらしき場所を 見つけた天人たちだが、入り口 の見張り番の男は、ジャマだか らあっちへ行け/ と入れてく れそうにない。おかしいなー、 絶対にここがレジスタンスのア ジトのはずだが……。

そういえば、合言葉をいわな いと入れないって、アイレンが いってたな。あらためて行って みると今度はOK。しかし、今 の時代に合言葉もないよな一、 と、天人は思ったのである。

通路を奥に進んだ倉庫のよう な場所には、数人の男たちに囲 まれ、レジスタンスの指導者タ オ・ホーが座っていた。

さっそく、この依頼のくわし

い内容を聞いてみると、レジス タンス組織にとって重要なホー ランドという人物が、ハイタオ の本部ビルにとらわれているの で救いだしてほしいという。も ちろん、生きたままでなくては ならない。

そして、すでにハイタオ・ビ ルへの侵入の手はずをしてくれ ている仲間がティウチャンの街 で待っているというのだ。

この倉庫の先の地下道を抜け れば、ティウチャンの街だけど、 地下道には魔物がウジャウジャ。 簡単には行けないかも。

それにしても、魔物のヤツは どうして暗くてジメジメした場 所が好きなんでしょうかねぇ。



○サイクンの街で話を聞くと、ハイタオ本 部に行く方法はないというが

ゴーグルをもらえし

タオ・ホーが天人たちにくれる ゴーグルは、地下道の所々にあ る特殊ペイントが認識できるも のだ。このペイントは、地下道 で迷わないために方向を示して くれる矢印になっている。これ さえあれば、迷うことなくティ ウチャンの街まで行けるのだ。



○道しるべとなる矢印が、バッチリと緑 色に浮かび上がって順路を教えてくれる



○サイクンの街の北東にレジスタンスのア ジトはある。ちなみに見張り番は日本人



●まん中であぐらをかいているのがタオ・ホー。レジスタンスの最高指導者なのだ

TO LI

結局この地下道に足を踏み入 れてしまった天人たち。

しかし、こうなってしまった からにはなんとしてもレジスタ ンス組織から頼まれた男を救わ なければならない。それは、シ ャオメイを救いだすことができ なかった悔しさを二度と味わい たくない気持ちからだった。

レジスタンス組織の指導者、 タオ・ホーにもらったゴーグル のおかげで、迷う心配はまった くない。でも、たまには間違っ た方向に進んで行くといいぞ。 そんな場所には、アイテムがあ



○いよいよ地下道へとやってきた天人たち。 魔物には充分注意をしなくてはならない



○対岸に横たわっているような人間の死体 からは、いろいろなアイテムが見つかるぞ

ったりするかもね。

それにしてもジメジメした地 下道だ。まあ、地下道なんてこ んなものなのだろうけど、魔物 が潜んでいるのかと思うとよけ いなことまで気になってしまう ものなのかもしれないな。

さて、この地下道に潜んでい る魔物たちは、密告者と殺人者 の2種類だけしかいない。でも、 だからといって安心はできない ぞ。ここの魔物の使ってくる術 封じの術がやっかいなのだ。こ の術にハマると全滅なんてこと にもなりかねない。それでも、

告者(インフォマー)

この魔物は、毒粉をまきちらして の攻撃が得意技。この毒粉が降り かかると、かなりのダメージをう けてしまう。さらに、かみつかれ ると石化してしまうので要注意。 そのうえ、ときどき呪文封じの技 を仕掛けてくることもあるので、 気が抜けない。密告者には注意。



なんとか出口にたどりつくころ にはモンスターを倒し、レベル も上がりお金も増えて一石二鳥。 ちなみに、この地下道を抜ける

殺人者(マーダー)

大きな岩を組み合わせて作ったよ うなこの魔物の体は、いかにも巨 大な破壊力を持っている感じだ。 その攻撃方法も、見た目通りの強 烈なものばかり。地面を力いっぱ いたたきつけて地震をおこしたり、 地割れを作ったりして攻撃してく るのだ。



にはレベルが16ぐらいあれば十 分なはずだ。がんばって通り抜 ければ、そこにはティウチャン の街があるっ/

地下道を抜けて最初にやって くるのが、ここティウチャンの 街にあるレジスタンス組織のア ジトだ。ここは、地下道でサイ

クンの街のアジトと通じている のだ。それにしても、なんで魔 物だらけの危険な地下道なんか を連絡用通路に使っているんだ

ろうか? なんだか不思議な話 だよね。

それはさておき、ここのアジ トには魔天教によって両親を殺 されてしまった子供までいる。 よほどさびしかったのだろう。 美紅のことをおかあさんと間違 えてしまうのだ。こんな子供た ちを増やさないためにも、なん としても魔天教組織を倒さなけ ればならない/

さっそく、ここのリーダーの ラオとこれから先の作戦の相談 を始めることにしよう。ラオに よると、ハイタオの本部ビルに 侵入するには専用のスピナーと 呼ばれる特殊な乗り物が必要だ



○この子供の両親も魔天教によって殺され てしまった。ゆっ、ゆるせない!



のここでカッシュと離れてしまうことに



◆街の人に話を聞くことが重要になるぞ という。しかし、これを利用す ることができるのは一部の人間 に限られているため、天人たち は利用することができない。そ れなら奪うしかないっ/ とい うことなのだが、その時に必要 な変装用の小道具が2人分しか なく、そのサイズがカッシュに は合わないために天人と美紅の 2人だけで行くことになってし まった。



心心管心管心质智力质多。

天人たちは、ハイタオの管理 しているスピナーの発着所にた どりついた。変装しているとは いえ、ちょっと心配。

それにしても、ハイタオの本部ビルはかなり厳重な警備がされている。何か重大な秘密があるのかもしれないぞ。

天人は、打ち合わせ通りにハイタオ特務課のカーン大佐になりすまして、まんまとスピナーを手に入れた。あとはハイタオの本部ビルまで一直線/

ハイタオの本部ビル屋上にた どりついた天人たちに近付くハ イタオの兵士。美紅はヒヤヒヤ していた。なぜなら、頭より手 のほうが早い天人のことだから、 気付かれてもいないのに殴りかかっていくかもしれないのだ。 でも、ちょっと会話をしただけで何事もなく済んだ。これには ビックリ/ 少しだけ天人を見 直した美紅であった。

ビルの中には、監視カメラが 数多く設置されている。このカ メラの前を通過したからといっ て、兵士がやってくるようなこ とはないけど、いい気持ちはし ないものだ。無意識のうちにカ メラを避けて進んでいく天人た ちの前に、捕らえられたホーラ



○いよいよハイタオの本部ビルにやってきた/ここはなんとか切り抜けろ//

ンドの姿が/ しかし、留置室にはレーザー光線のカーテンがあって助けることができない。そこで天人は、「留置室の即時解放命令が発令された/ 早く全室解放しろっ//」とハッタリをきかせ、アッという間にホーランドを助けてしまった。ところが、彼は薬物投与のせいで頭が変になってしまっている。リハビリが必要かもしれない。

そこに、ハイタオの兵士が/そう、ついに正体がバレてしまったのだ。こうなったら戦うしかない。ハイタオの兵士をやっつけて、アイレンに仕事の報酬をもらいに行こうっと//



○こんなこといっちゃって、天人って本当 に無謀なんだから……

.

変装はエレベータで

タオ・ホーにもらった変装用の 小道具は、ハイタオ兵士の制服 だ。これがあればハイタオの本 部ビルに潜入しても安全(?)。 というわけ。問題はどこて着替 えるかだ。そこで思い付いたの がエレベーターの中。ここなら ば人に見られず着替ができる。







◎ホーランドさんを見つけたのはいいけれど、薬物で頭をやられちゃっている……

中央区の SIVAタワーでは…

○これが、空中を自由に飛行することのできる乗物のスピナーだ

そのころ、中央区にあるSIVAタワーの中では、魔天八部衆の月琴明王ヤマと東天ダイが、これから起こるであろう戦いのことを考えていた。不安がる月琴明王ヤマを東天ダイがやさしくだきしめる。



10.00





幻影城での 南天リーと魔天王

シャオメイが自らの死を選んだことで、南天リーの気持ちは揺れた。南天リーはその答えを求めるが、魔天王の言葉は冷たい。南天リーは激怒し魔天王を攻撃するが、かなう相手ではなく逆に捕えられてしまった。







仕事もバッチリ終えて、アイ レンの待つ桃源酒家に帰ってき た天人たち。ところが、アイレ ンはカンカンになって怒ってい る。なんでだろ? 天人たちに は思い当たるフシはまったくな いのだが……。

とにかく、アイレンにいわれ るままにVIPルームに入ると、 魔天八部衆の東天ダイから届い たというメッセージを見せられ た。それによると、ティウチャ ンの街にあるレジスタンスのア



○そんなこといわれても、何ひとつ身にお ぼえはないんですけど……



○東天ダイからのメッセージには映像まで ある。顔を見ているだけで腹が立つ!

ジトを破壊したというのだ。ア イレンの話だと、ティウチャン 側のアジトからの連絡が跡絶え ているのは事実らしい。

そんな……、つけられたおぼ えはないし。まさか/ あのホ ーランドはニセモノだったの か// たとえそうだったとして も、今さらどうにもならないこ とだ。このままだと、ここにも ハイダオの兵士がやってくるか もしれないのだ。

こうなったら、ハイダオの頂 点に立つ東天ダイを倒すしかな



○ティウチャン側のレジスタンスのアジトはこのありさま。東天ダイは絶対ゆるせない!!

い/ さっそく天人たちは、サ イクンの街にあるレジスタンス のアジトに向かった。

アジトには、またもや東天ダ イからのメッセージが届いてい た。そこにはこう記されている、

アジトの破壊は、我が地下迷宮 への招待状代わりだ。

天人たちの怒りはもう押さえ きれないっ/ その地下迷宮に 行ってやろうじゃないかっ// そして、東天ダイを倒す//

誰もいなくなってしまったレ ジスダンスのアジト。後から知 らされたことだが、このアジト の壁の向こう側が魔天教の地下 迷宮だったのだ。

その気になれば、もっと早い うちにレジスタンスのアジトを 破壊することはできたはず。き っと、魔天教のヤツらは天人た ちの行動をうかがっていて、満

東天ダイ

ハイタオと呼ばれる準軍事組織 を率いている男。全身がバネの ようで、その体を最大に利用す る武術においては、魔天八部衆 の中では右に出る者がないほど の達人である。また、地のダー サの術を使うこともできる。



を持しての行動だったのだろう。 なんともいいようのないくやし さがこみ上げてくる。

壁の大きな穴をくぐり地下迷 宮に入って行くと、そこはワー プをしながらじゃないと先に進 むことのできないという、今ま でにない仕掛けのある地下迷宮 になっていたのだ。でも、それ ほど広い迷宮じゃないので、ア イテムでも見つけながら進んで 行くのがおすすめだぞ。

そんなこんなで進んで行くと、 そこには東天ダイが待っている ぞ。どうやらカッシュは以前に も戦ったことがあるらしい。そ して、カッシュが肉体を可能な 限り機械化して戦闘力をアップ



○天人たちの左側にある四角い場所に触れ ると、他の場所にワープするぞ

させた目的は、この東天ダイを 倒すことにあったのだ。

天人たちは全力で東天ダイに 立ち向かい、なんとか倒すこと ができが、東天ダイの持ってい たペンダントが爆弾になってい たのだ/ このままではみんな の命があぶない!/ カッシュは ペンダントを手にすると、1人 で迷宮の奥へと進んで行き、そ のまま帰らぬ人に……。



○東天ダイのおでました/ 待ってろよ、 すぐに倒して楽にしてやるからな



○東天ダイを倒せば、3つ目のダーサの像が手に入る。そして、地の力も解放されるのだ

赤り気イがらいに覚醒したのだ川

東天ダイは倒したものの、カッシュの死というとてつもなく 大きい代償を払ってしまった天 人たち。中でも、老師の悲しみ は相当なものだ。

生前のカッシュに対して、優しい言葉をかけることがほとんどなかった老師だけど、本当は優しい言葉をかけてあげたかっ

たはす。ただ、あまりにも気心が知れた仲だっただけに、照れくさかったんだと思う。それにしても、カッシュがこんな結末をむかえるとは誰も予測できなかったはずだ。

そんな悲しい空気につつまれ た所にホウメイがやってきて、 南天リーの所に行かなくちゃ ……、といったかと思うといきなり狼に変身して、スーっと消えてしまったから大変だ/ さっきまでの悲しみも忘れ、話題はイッキにホウメイのことになってしまった。

老師によれば、覚醒したのだそうだ。ホウメイとシャオメイの姉妹の体に流れる血に秘密があるのだそうだが、くわしい説明を聞いている時間はない/急いでホウメイのあとを追わなければ。きっと、南天リーの居場所をアイレンに聞きに行くはずだ。今ならまだ間に合うかもしれないっ/急げっ//





○この老師の言葉に、カッシュへの思いのすべてがこめられているのだ……

雷帝アークと妖鋼妃 が動き始めた!

工業区にある妖鋼妃の部屋では、 妖鋼妃と雷帝アークが天人たち を倒すべく行動を始めようとし ていた。しかし、妖鋼妃の作戦 には不満らしく、雷帝アークは 気が進まない。しぶしぶ妖鋼妃 に従う雷帝アークだが……。







ボウダイを追ってアイレンのおとへ…

ひと足遅かったようだ。ホウメイの姿はどこにもない。

そこで、アイレンに聞いてみると、すでに南天リーの居場所を教えてしまっていたのだ。

行先きは、シェンロンの街の 工業プラント。ここに行くため



◆天人たちは老師のいうとおり、アイレンのもとに向かうことになる

には、クーロンの街から出ているフソウ・レーンのトラックに乗っていくしか方法がない。そのために必要なワーカーズ・ライセンスを受け取り、サイクンの街へ向かおうとする天人らをアイレンが引き止め、新しい情報をくれた。

その情報はなかなか興味深い もので、魔天八部衆の内部にも め事が起こり、その重要人物と して南天リーの名前が上がって いるというのだ。

いったい何があったのか? 答えはこの先にあるはずだ/

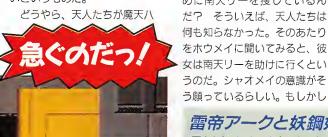


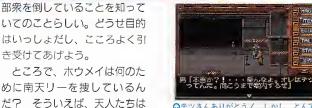
○ホウメイがここに来たことはわかっているのだ。頼むから行先きを教えてちょーだい!

フソウ・レーンの発着所に来 てみると、まだホウメイがいる じゃないか/ トラックに乗る ために必要なライセンスはある のに、なんでだろう?

フソウ・レーンの関係者に聞 いてみると、ここを仕切ってい るテツという男が知らない人間 は乗せられないというのだ。天 人たちはこまってしまった。

するとテツのほうから交換条 件を持ち掛けてきた。それは、 彼の恋人を殺した魔天教組織の スメラギというヤツを倒してく れるならば、乗せてやってもい いというものだ。





⊕テツさんありがとう! しかし、とんて もない約束をしちゃったな……・

て、シャオメイがいっていた魔 天八部衆の中からあらわれる味 方っていうのは南天リーのこと なのかもしれない。

雷帝アークと妖鋼妃

天人たちがこれから向かう工業 プラントには、雷のダーサの術 を使う雷帝アークと、鋼のダー サの術を使う妖鋼妃が待ち構え



ている。しかも、妖鋼妃の下に はクロガネ、ライデン、スメラ ギという特殊な戦闘能力を持つ ロボットまでいるのだ。



○これがフソウ・レーンのトラックだ。やっとのことで乗せてもらえた!

(前号のつづき)

「幻影都市」に登場する武器の 中には、クロー系の武器のよう にずっと使い続けることのでき るもの以外に、弾類の補給が必 要な銃器系の武器がある。

この銃器系の武器は、敵との 戦闘中に弾切れを起こすと敵の 攻撃を一方的に受けてしまう。 そのためにも、この弾類は多め に持ち歩いていたほうがいいだ ろう。この点に注意していない と、あっさりと魔物に倒されて しまうこともあるぞ。

それから護符類だけど、これ

は、戦闘のときの攻撃や防御を 間接的に補助してくれるモノが 多く、けっこう役立つのだ。

もし、お金が余っていたり、 なにを購入すべきか迷ったら、 ぜひ、このアイテム表から選ぶ ことをおすすめするぞ/

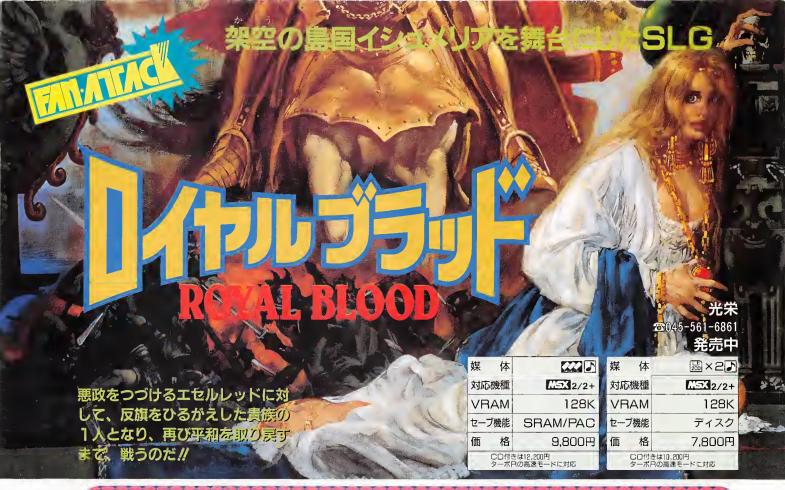


●弾がなくなると攻撃できなくなるぞ

アイテムリスト	1	單 類
アイテム名	価格	効 果
エネパック	1H\$	エナジー形の兵器用の弾
拳銃弾	1H\$	サブマシンガン等で使用できる弾
散弾	2H\$	ショットガン等で使用できる弾
ライフル弾	3H\$	ライフル等で使用できる弾
大口径弾	3H\$	ハンドガン等で使用できる弾
AT弾	4H\$	対戦車ライフル専用の弾
ナパーム・カート	5H\$	ナパーム砲やフレーマーで使用する弾
コマンドナイフ	15H\$	投げて使用する戦闘ナイフ
ヒートナイフ	50H\$	高熱を発生させる小ぶりの刀
高周波ナイフ	140H\$	高周波振動刃ナイフ
手投弾	?H\$	落ちた地点を中心に爆裂する
ダート・マイン	? H\$	全体を巻きこむ大爆裂

※ここに紹介しているアイテム以外の薬類は前号に掲載すみ

アイテムリスト	2	養符類
アイテム名	価 格	効 果
被甲護身符(人)	200H\$	直接攻撃から守る(2回)
被甲護身符(仙)	400H\$	直接攻撃から守る(4回)
被甲護身符(神)	? H\$	直接攻撃から守る(8回)
防呪結界符(人)	300H\$	呪文攻撃から守る(2回)
防呪結界符(仙)	610H\$	呪文攻撃から守る(4回)
防呪結界符(神)	? H\$	呪文攻撃から守る(8回)
轟斬符(ごうざんふ)	1200H\$	攻撃力アップ
心眠符(しんみんふ)	1400H\$	命中率アップ
呪縛符(じゅばくふ)	800H\$	呪文を封じる
幻影香(げんえいこう)	700H\$	幻影を見せる
争乱符(そうらんふ)	500H\$	混乱させる
眠夢香(みんむこう)	400H\$	眠らせる
石結針(せっけつし)	2000H\$	石化する



暴君エセルレッドを倒し、王冠を手に入れる

その昔、イシュメリアと呼ば れる豊かな島国があった。そこ へ平和を乱す邪悪な魔法使いが 現れて、ドラゴンを召還し、そ のドラゴンの炎で国土を焼き尽 くそうとした。それを阻止する ためにイシュメリアの神によっ て水龍パスハが送り込まれ、日 人の魔術師たちと共に、魔法使 いを打ち破り、ドラゴンを宝石 に封じ込めた。その封印が解か れないように、6人の魔術師た ちも宝石に姿を変えて、王冠に はめ込まれた。この王冠を人は 「ロイヤルブラッド」と呼ぶよう になった。

月日は流れ、現国王エセルレッドはこれまでの国王とは違って、この王冠の力を使い、悪政を行っていた。黙ってこれを見過ごすわけにはいかない。見るに見かねた娘の王女アヴェールは、ある夜、水龍パスハの教えにしたがって、王冠から6つの

宝石をはずして、夜空に放つの だった。だが、運悪く国王に見 つかってしまい、城の塔の頂上 に幽閉されてしまった。

放たれた6つの宝石は、かつてパス八と共に悪の魔法使いを倒した魔術師たちを封じ込めたもの。それぞれ元の姿にかえり、イシュメリア各地にいる反抗貴族たちのもとへと飛び去っていった。そして、その貴族に仕え、この島を制覇するために力を貸してくれるのだった。王冠を手に入れ、6つの宝石を再び1つにまとめ、30か国すべてを領地



こいつが荒凶だ#



にした者こそ新しい国王になり、 囚われの王女を救い出せるのだ。 イシュメリアの聖戦史の始まり である。

プレイヤーはこの貴族たちの 1人となってゲームに参加する。 どの貴族を選ぶかによって、難 易度が変わってくるぞ。このゲームのカギは序盤をいかにして 乗り越えるかにかかっている。 厳しい戦闘を強いられるだろうが、そこを乗り越えてしまえば、 あとは楽な展開になることだろう。波に乗ればどんどん領地も 広がって、向かうところ敵なし の状態になるはずだ。こうなっ てしまうと逆に、張り合いがなくなって、おもしろみに欠けてしまうかもしれないけど、それはいたしかたのないこと。しかし、気を抜いてやっていると思わぬしっぺ返しを食らうことになるぞ。

さて、今回はこの序盤戦を切り抜けるための、ちょっとしたアドバイスをしたいと思う。プレイするにあたっての参考程度のものばかりだが、役にたってくれればうれしいな。当然のことだが、自分なりの攻略法や、戦闘の方法もあるはずだから、がんばってみつけてほしい。



○戦闘のメイン画面はこんな感じだ。左対 攻撃側で、右が守備側になっている

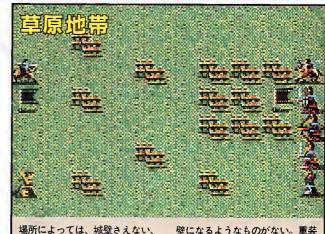
戦闘では多彩な戦場パターン があって、特にやっかいで攻め にくいのもあれば、楽なものも あるわけで、それぞれに違った 戦い方をするのがベストだ。

戦場のパターンは、大きく分 けて4パターン。草原、森林、 河川、火山の4つだが、このう ち森林と火山は似たような感じ なので合計3パターンといった ところ。

イシュメリア全土の半分近く を草原地帯が占め、主に島の北 部と中央部あたりに広がってい る。森林地帯は島の中央部西側、 河川地帯は南東部、火山地帯は 南西部の半島近辺にそれぞれ広

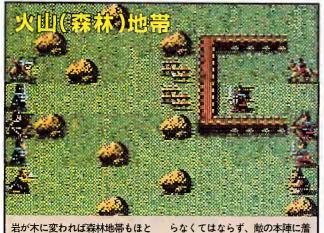
がっている。戦場マップにある 栅以外の物は破壊することはで きないし、通り抜けることもで きない。面倒なのは川で、橋を 渡る以外には、移動する方法が ないのだ。この橋付近で戦闘が 繰り広げられることとなるだろ

ただし、第5部隊として契約 できるモンスターで、空を飛べ るガーゴイルとワイバーンは、 これらを飛び越えることができ る。城壁以外の障害物を、よけ ることなく移動できるので、障 害物が多いところでの戦闘には、 ぜひとも連れていきたい。きっ と活躍してくれることだろう。



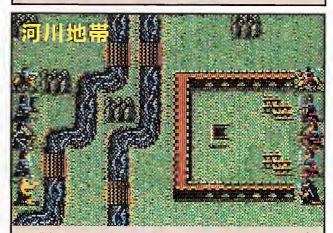
場所によっては、城壁さえない、 本当に草原だけのようなところが ある。柵が少々あるだけで、防御

壁になるようなものがない。重装 騎兵隊のような移動力のある部隊 が活躍するはずだ。



岩が木に変われば森林地帯もほと んど変わらない。どちらも破壊す ることができないため、よけて通

くまでに、移動力をかなり使う。 間接攻撃の部隊が有効だろう。



一番苦労するであろう戦場だ。真 ん中に川が流れていて、橋以外に 渡るものがなく、ここを通らなけ

ればいけない。ワイバーンやガー ゴイルは、これを飛び越えられる からかなり有効だ。

どんなに兵士を多く注ぎ込ん で戦争を仕掛けても、戦争に勝 利したとき、残った兵士が少な くなっていれば、逆に攻め込ま れてしまう。そんなことのない ように、できるだけ兵士数を残 して戦闘に勝つようにしよう。 そのための一番いい方法は、間 接攻撃、つまり第3部隊をうま く使って戦闘をすること。反撃 をされる心配がなく、兵士が減 ることはないからだ。また、第 5部隊にも間接攻撃ができるの がいると頼もしい。 1回の戦争

に2部隊も間接攻撃ができる部 隊がいれば、戦闘が有利に展開 することだろう。しかし、間接 攻撃だけで戦闘をするのは、非 常に難しい。やはり直接攻撃の できる部隊の手を借りなくては ならない。反撃を受けるのはし かたないが、真正面から攻撃す るのはよろしくない。少しでも 反撃のダメージを少なくさせる ためにも、後ろに回り込んで攻 撃をするといい。うまくすれば 戦力が同じくらいでも、きっと 大勝利できるぞ。



翻翻コース。シナリオ3「ライル家」

→SLG初心者や、苦手な人にオススメする

最初に断っておこう。今まで に光栄のSLGを何本もプレイ したことのある人や、すでに何 回かこのゲームをプレイしてい る人、SLGならオレにまかせ ろ、という人。以上のどれかに あてはまる人は、このコースを 選ばないこと。簡単にクリアで きてしまうからだ。それから、 このコースの「ライル家」・レッ ドワルトや「ブランシェ家」・エ ランは選ばないこと。どちらも 簡単なのだ。ただ、地理的条件 や家臣、レッドワルトのほうが より強い宝石魔術師をもってい ることなど、どちらかというと、 初心者向きといえる好条件。そ こで今回はレッドワルトを選ん でみた。

当主 レッドワルト



歴代の王に文官として仕えてきた 名門貴族ライル家の当主。学者の 家系であり、当人はイシュメリア 史の権威である。ブランシェ家と は昔から犬猿の仲であり、その当 主エランには絶対に負けたくない と、ときどきエランの領地へ侵攻 したりしている。にもかかわらず、 平気な顔をして同盟を求めること がある。力で勝負するエランとは 異なり、「戦争だって頭で勝負さ」 と頭脳で勝負するのが彼のポリシ ーであり、軍事力よりも政治力の ほうが高くなっている。だが軍事 ● 本拠地: フ国

●領地数:6ヵ国 1・2・フ・8・9・10

●家臣数:7人

持っている宝石:ミーティア・チル

カも人並み以上のものをもっている。エランとならび、王の片腕として仕えてきたが、今回のエセルレッドの乱心により、北西の領土に追放され、その土地で反旗をひるがえした。イシュメリアの救世主になれるか!?

ゲーム開始からいる家臣たち

レッドワルトの片腕として仕えるのにふさわしい家臣たちが、そろっている。最初から領主として仕えている家臣もいるが、本国に当主といっしょにいる家臣も数人いる。戦争を仕掛ける国の領主にはウルフスタシや、ガラリアが向いている。代代してりになっているのので、魅力の高いでラインや、レオフリックにまい生産国には、ウルフへル、ウォスウィンとを関してなる国には、ウルフへル、直轄地にして家臣を有効に活用しよう。



このシナリオから登場する。 義理が低く、魅力以外はたいした能力はなく、レッドワルトには期待されていない。



レッドワルトの義兄。軍事力はレッドワルトよりも高いので、いわば戦争の*きりこみ隊長"といったところ。



レッドワルトの弟。そのわりにはレッド ワルトと比べものにならないほど、能力 値は低いものになっている。



ガラリアの友人。ガラリアの兄レッドワルトに認められたくて、家臣になった。 軍事力はいいが、ほかが……。



レッドワルトの父の友人。軍事力よりは、 政治力のほうが高く、民政向きだ。バラ ンスがとれている頼れる人物。



上のウォルターの弟。兄と一緒に配下に なった。まだ年令も若く、たいした能力 をもっていない。



レッドワルトの妹。男まさりの軍事力と、 女らしい魅力をもっている。ただ、政台 力が低いのが、たまにきず。

さて、まず最初に何をするべきか

複雑な操作が少ないゲームだ から、すぐになじめ、のめりこ めることだろう。だからといっ て、なめてかかってはいけない ぞ。自分のおかれている状況を 正確に把握することがまず大事 だ。そのためにチェック項目な るものを用意した。どれも基本 的なことばかりで、なかには、 いまさらそんなこといわなくっ たってわかる、と思うのもある けれど、これは確認の意味を含 んでいるので、ぜひ実行してみ てほしい。このほかにも自分で 確認しておいたほうがいいと思 うものがあれば、やっておくと いいかも。今回のレッドワルト

に関していうと、最初からかなりの領地を持っているし、優秀な家臣もいるし、少しくらい無理な戦争を仕掛けたって平気だ。しかし、周りの国はエランやエセルレッドだから、気を抜けない。ゲーム開始時には、国力は均衡しているが、あんまりのんびりプレイしていると、いつの



○ゲーム開始直後のレッドワルトの本拠地最初から、かなり豊かな国だ

まにか抜かされていたりする。 じっくりと国を強くしてからと いうのも、少々考えものだ。せ めて周りの国々と同じ程度の兵 力は持ち合わせていたい。その とき、作物の量には気を配って おこう。少ないと長時間の戦闘 に耐えられないぞ。

スタートにあたってのチェック項目

- 1. 各領地の国力データの把握
- 2. 周りの国々の国力データを調べる
- 3. 配下の人物のデータを知っておく
- 4. 適切な人物が領主か調べる
- 5. 契約できる第5部隊の確認
- 6. 生産国になる国はあるか調べる
- 7. 攻め込めそうな国をみつける

レッドワルト軍の進撃開始であります。

戦争をするには兵力と金と作物が必要。その兵力である兵士を雇うには金が必要。作物が少ないと長く戦えない。肝心なときに、これらが不足しているようなことがあってはならない。そうならないように、常にこの2つのデータには気をつけておかなくてはいけないぞ。

金と作物を多く手に入れるに は、国力データを上げる民政コ マンドを行わなくてはならない。 できれば、それのみを行う生産 国がほしい。幸いなことに8国 がすぐに生産国になるので、兵 士を7国へ移動させ、民政のみ を行い、他の領地へ金や作物を 輸送する国にしてしまおう。8 国の領主は家臣のレオフリック のほうが向いているので、早め に交代させておく。15国が空白 国だから、運よく他の当主に占 領される前に順番がまわってき たら、すぐに兵士を移動させて しまおう。そのときは日国から 移動させるといい。10国は隣接 国が多いから、やたらに兵士を 移動させると攻め込まれるから だ。さっきの8国の兵士を9国 に移動する。うまくいくと、日 国からは全軍あげて13国に攻め



●まず、北から攻め始め、エランを倒す。そうしたら11、12国と9国から同時に進軍開始だ

込めるぞ。

さて今度は、エランを簀しにかかろう。強大な国に成長されてしまう前に倒しておかないと、あとあとになって苦労することになるからね。まずは、2国から3国を攻め落とし、1国の兵士を3国へ移動する。そして7国から6国を攻め落としたら、3国から4国へ攻め込もう。こうやって、隣接国が少なくなるように戦争を仕掛けるのがコツ。





●レッドワルトに仕える最強の宝石魔術師 星をあやつってドラゴンをブッ倒せ//

上級コース・シナリオタ「ディアス家」

***・腕に自信のある人は、ぜひプレイしてほしい

こんなゲーム、簡単すぎて話 にならないという人、逆 境を乗 り越えるからおもしろいんだ、 と考えている人、自分はSLG のプロだと自負している人、そ の他いろいろあるけれど、とに かく難しい。北にはエラン、南 はエセルレッドに挟まれて、身 動きがとれない。16国は空白国 だが、そこへ兵士を移動する余 裕などない。へたに移動しよう ものなら、あっというまに攻め 込まれてしまう。おまけに宝石 魔術師が 1 人もいないのだ。だ からといって、むやみに第5部 隊の契約を結ぶと名声がたりな いから、暴れ出すし、のろのろ 民政ばかりやっているとやられ てしまうぞ。

住主 リアラック



リアラッハ 46才 政治 軍事 魅力 名声 84 95 79 6

半十

当主のリアラッハは、もともと国 王エセルレッドの腹心の1人だっ たが、この戦争もクライマックス に近づいてきた今になって、家臣 ライスを従えていきなり国王を裏 切り独立を宣言。ディアス家を興 して、17国を本国とし、18国を接 収してしまったのである。エセルレッドの配下だったときには17国の領主だったが、そこへフェリアス家の生き残りライアスが訪れて、この独立劇の黒幕になった。その際に近衛兵隊長だったリアラッハに従い、メイルガンも国王を裏切

●本拠地:17国

●領地数:2ヵ国 18・19

●家臣数:3人

持っている宝石:なし

vertex acceptance accept

って家臣に加わった。この独立は エセルレッドの領地を、いっそう 縮小させることになった。しかし、 エランとレッドワルトの勢力が大 きくなっているので、全く油断の できない、きびしい状況におかれ ている。

ゲーム開始からいる家臣たち

いきなり独立し、ディアス家を興した元エセルレッド国王軍、近衛兵隊 長の当主リアラッハに従い、共にエセルレッドを裏切って独立した家臣は2人、ライスとメイルガンだ。それと、この独立劇の黒幕、フェ加って、計3人の家でがいる。バッとれた有能な家臣はいないが、なのとれた有性的なのが集まっている。高い家臣がいないことだ。政国を豊かにするのに大切な、土地価値を上げるのに関係しているため、早く政治の高い家臣がほしいところだ。



軍事力は、すばらしいものを持っているが、政治力、魅力はともに最低レベル。 おまけに義理が低く、信用できない。



リアラッハの独立劇を仕組んだ黒幕がこいつ。魅力はまあまあだが、政治力、軍事力が低く、あまり期待できない。



軍事力はかなり高く、魅力もそんなに低くはない。ただ、政治力と義理が低く、 戦闘以外ではあまり使えないだろう。

やったー、パスハがきてくれた

パスハはよい行いをしている領主のところに現れてくれる強い味方なんだ。何年たっても自分の領地に現れてくれない、なんてぼやいている人に、パスハの呼び方を教えてあげようではないか。それにはまず、3回続けて民政を行わなければならないんだ。次に大切なことは、その領地にいる第5部隊(宝石魔術師は除く)が2つ以下だってこと。1つの領地につき契約



インスへ 体力 160 契約会 0



できる第5部隊はパスハを含めて 3つまでなので、3ついる領地に は、現れてくれないのだ。その2 つに注意すれば、そのうち現れて くれるはずだ。

ドラゴンなんてどっかいっちゃえ

国王エセルレッド自身はあまり有能ではないが、彼の所有しているイシュメリア最強のドラゴンが戦争に参加していると、なかなか勝つことができない。そこで、このドラゴンと戦わずにすむ方法を、考えだした。まず、1度わずかの兵士でエセルレッドの領地に攻めゴンを戦争に参加させてきたら、こっちのもの。そこで、迷わず退却



ドラゴン





する。そして、その次は全力で攻め込もう。ドラゴンが現れないので、楽に勝てる。ドラゴンと宝石 魔術師は1度戦闘に出ると、3か月休まなくてはならないからだ。

有能な人物を領主にするのだ!

領主の能力が優れていれば、 それだけ早く国が豊かになるし、 戦闘のときにも有利になる。民 政コマンドの「開発」には、政治 力が関わっているから、この能 力値が高い人物は生産国の領主 向き。軍事力が高い人物は戦争 を仕掛ける国の領主にするとい い。戦争で勝ち取った国は、統 治度が []になっている。統治度 には魅力度が関わっているから、 そこへは魅力度の高い人物を領 主にしてあげよう。こういった 差は、コンピュータに委任した ときにでてくる。直轄地は当主 の半分の能力値で統治されるか ら、それよりも高い能力を持っ ている人物は、すぐに領主にし てしまおう。かなり豊かになっ た国は直轄地にして、その領主 は別のまだ貧しい国の領主にす るといいぞ。こうやって、適材 適所をこころがけ、無駄のない 人事をしよう。特にリアラッハ の家臣には、ろくなのがいない から、1人でも多くの人物を確 保しておきたい。

ここに紹介した人物は、誰も が領主になれる者ばかり。他に もまだまだ優秀な人物はたくさ んいるので、自分で捜してみて ほしい。 プランシェ家の長男。 エランの兄。政治力 が高いので生産国の 領主を任せるといい ぞ。また、魅力も高 いので統治度を上げ たい国の領主にもむ いている。軍事力は 高くない。

ジョスリンの娘。父 の下で家臣としての 役目を果たしていた が、父の死後はブラ ンシェ家に引き取られ、エランの家臣と して仕える。カルと 同じく政治力と魅力 が高い人物だ。

エランの良き補佐役として仕えている。 政治力、軍事力、制 力どれも高い能力を持つバランスのとれた有能な人物の1 人。何を任せてもだいじょうぶ。頼れる ヤツだ。

シナリオ3から登場 する。王女アヴェー ルの幼なじみ。こい つもアルゴルと同タ イプのバランスのと れた有能な人物だ。 こういった万能型の 人物を1人でも多く 家臣にしたい。 クオルク

国王の幸 相を任されている人物。政治力、 軍事力ともに文句なしに高く、特に政治 力は国で1、2を争う優秀さ。無能な王 を影であやつり、自 分勝手に領地を統治 している。

当主ティリアンの息子。ゲオルグと同タイプの人物。政治力、軍事力、魅力ともバランスよく高い。また、ゲオルグよりも魅力は高いので、こちらのほうが領主に向いている。

ブランシェ家の三男。 エランの弟。 抜群の 軍事力を持っている。 最前線の国の領主に はもってこいの人物。 戦争をするときは、 こいつに任せよう。 ただ、魅力が極端に 低い。

王女アヴェールの友人。シナリオ3から登場。18国の領主だったが、リアラッハの独立によって、本拠地に戻されてしまう。政治力が一番高いが、軍事力、魅力も低くない。



さて、どのように進撃したちよいだろうか



まともにやり合ったら、まち がいなくやられてしまう。南北 2つの国を同時に相手するのは きびしい。そんなときは同盟を うまく使って片方を安全にして おこう。だからといって兵士数 を少なくしておくと、一方的に 同盟を破棄されてしまうぞ。こ の場合、エランと同盟を結んで おき、先にエセルレッドを倒し てしまおう。エランやレッドワ ルトよりも、国力は落ちて弱い 国になっているとはいえ、たい へんなのには変わりないが、見 事に倒して領地を奪ったら、家 臣もかなり増えるし、生産国も

できて安定する。そうしたら島の南部を一気に統一して、北へ進撃を開始しよう。このころになってくるとエランとレッドワルトはかなり力をつけていることだろうから、気を引き締めてかかろう。とにかく相手との隣接国を、できるだけつくらないように攻め進んでいけば、道は開けるはずだ。

が 続一まで 戦いぬけ!!



やっぱり、ソーサリアンはおもしろい!!

昨年の8月に発売されたMS X版「ソーサリアン」。他機種では、1987年に初登場するやたくさんのシナリオが発売されてきた。この「ソーサリアン」、そのあまりのおもしろさに、他機種ユーザーの心を捉え、まるではなり病のように日本全国にサリたるところに「ソーヤし、いたるところに「ソーナした。その勢いはとどまることを知らず、ついには、世界の王者「BMーPC、そして、家にま用ゲーム機のメガドライブのを植され、確実に患者の数を増

やしつづけてきた。そんな他機種ユーザーの熱狂ぶりを、MS メユーザーは、まるで日陰の花のように、遠くからひっそり、 うらやましそうに見ているしかなかったのである。そんなにおもしろいものなら、ぜひ愛機M SXで「ソーサリアン」がしたい。 MSXに移植をして欲しい、という声が日本全国のMSXユーザーから湧き上がってきたのだ。 移植希望の声は日増しに増えていったのだが、開発元であるファルコムは、なかなか重い腰をあげてはくれようとはしなかっ



●盗賊たちが襲ってくるかもしれない

たのだ。しかし、普段からお行 儀のいいMSXユーザーを、神 が見捨てるはずがなかった。つ いに、ティールハイトとブラザ 一工業が移植に乗り出したのだ った。MSXで『ソーサリアン』 が動くはずない。ファルコムが やらなかったことをやるなんて 無課きわまる。他機種のユーザーの誹謗、中傷の声が渦巻く中、実にみごとに移植された『ソーサリアン』が、その姿を現し、好評を博した。そして、昨年末早くも追加シナリオ『戦国ソーサリアン』が出たのだ。しかも、ユーティリティ付きで。



●レベル I から 5 のシナリオをクリアしたキャラクタが、ドラゴンと戦うことができる



○ここには、どんなモンスターが潜んでいるのか

ソーサリアンたちに、新たな 冒険が待ち受けていた。なんと 日本で、戦国時代の武将に乗り 移っている魔物たちがいるらし いのだ。ソーサリアンたちは、 日本に向かった。

日本は、多くの武将が日本統 一の夢を持ち、戦いに明け暮れ ていた。ソーサリアンたちが最 初に着いたのは、戦いが終わっ たばかりの三方ヵ原だ。織田、 徳川の合同軍を、武田信玄が打 ち破ったのだ。野原で織田の家



○あこがれのノイラテムの魔法も、お金さえあれば買えるのだ

グの表ぼうまかけますかり



○武田信玄の本陣前で記念写真だ

ソーサリアンたちに親切になり、 いろんな情報を教えてくれるよ うになる。しかし、武田信玄の 本陣は、見張りが厳しく入るこ とができなかった。「消え去り 草」というアイテムを手に入れ ないとだめらしい。村を歩き回 り庄屋から金塊と交換で手に入

> れることができた。 武田信玄に乗り移 っていたのは、3 つの顔と日本の腕 をもつ「阿修羅」と いう魔物だったの

「阿修羅」を倒し たソーサリアンた ちは、織田信長に 乗り移っている魔



●阿修羅は火炎弾で攻撃してくる。当たると熱いぞ

物を倒しに、信長の本拠地であ る安土城に向かった。

雪が舞う安土城前で、三方ヵ 原で助けた滝川との約束どおり にすると元気になった滝川と再 会できる。町で「かんざし」を盗 まれた男を助けたり、キリスト 教学校に泊まってたりしてると、



○本能寺は雪景色。ああ、寒いよう。くしゅん// ○こいつらは、封印しない限り死なない

滝川が二条城の奥で殺 されてしまう。彼の死 体のそばには、信長が 愛用していた「せんす」 が落ちていた。本能寺 にいる信長を問い詰め、 やっと正気に戻したと き、明智光秀が本能寺 の変を起こし、信長は 殺されてしまう。光秀 と信長には、風神、雷神

という魔物が乗り移っていたの だ。この魔物たちは「聖なる石」が ないと何度でも復活してしまう。 「聖なる石」を見つけて、はやく 封印してしまわなくてはならな U10



ピラミッドソーサリアン移植決定

ついに『ソーサリアン』の追加シ ナリオの第2弾の移植が決定し た。その名は『ピラミッドソーサリ アン』だ。MSX版の詳しいこと は、未定だが、他機種で発売され たものを参考にちょっと説明して おこう。

シナリオは5本。『ピラミッドソ ーサリアン』も『戦国ソーサリアン』 と同じように、シナリオ1から順 番にプレイしなければならない。



○この島が新しい冒険の舞台だ



○ピラミッドソーサリアンの始まりだ

5本がなにかしらつながりを持つ ているのだ。

MSX版では、どうなるのかわか らないが、他機種では「ユーティリ ティ」のコマンドからゲームをスタ ートするようになった。

つまり、シナリオディスクを入 れて、ユーティリティを選ぶと、 ギルバレスという島を冒険するた めのメニュー画面が出るのだ。

ギルバレス島のメニュー画面内 では、キャラクタは歳をとること がない。ひとつのシナリオが終わ って、つぎのシナリオに移るとき、 今までは歳をとっていたのが、こ のギルバロス島にいる限りは、歳 をとらないのだ。ただし、ペンタ ウァに戻ると歳をとるけれどね。

ダメージに対するシステムも変 わっている。ヒットポイントに対 する割合でダメージを与えるとい うシステムだ。これは、ヒットポ イントが多いキャラクタも、少な いキャラクタも、同じ回数のダメ ージを受けると死んでしまうとい うことなのだ。

シナリオの内容はというと、ア クション性やパズル性を重視した シナリオが多い。最終目的は、魔 王ギルバレスを倒すということ。 登場するモンスター、ボスキャラ



●不気味な像に、怪しい壁画。こわい/

たちも、ミイラ、ツタンカーメン なんていかにもピラミッドってい うものや、スライム、ドラゴンナ イトなんてものまで登場してくる。

試しに98版で遊んでみたのだが、 ピラミッドの中はかなり広い感じ。 青い王を取ってから、赤い玉を取 って、青い玉を置いて、赤い玉を あそこに置いて、エレベータを動 かして……。あっ! 天井からヤ リが……、ぎゃー! まともに受 けてしまった。ああ死んでしまっ た、という感じ。むずかしそうだ けど、楽しみだなあ。



○あれ? 1つだけ炎が小さいぞ!!!

豊臣秀吉の章

大阪の町で、シナリオ2で出会った大工の方祚が仏彫りを営んでいた。戦国ソーサリアンでは、登場人物がいろんなシナリオに出てくるので、よくチェックしておかないといけない。

彼からキリスト教学校の神父さんが捕らわれているという話を聞く。シナリオ2でお世話になった神父さんの一大事。早く助けなくてはと、あせってみても、大阪城は門をかたく閉ざし

TORY

機田信長の死後、西暦1590年、その家臣であった豊臣秀吉は日本を統一することに成功した。長い間続いた戦国時代にも、ついに終止符が打たれた。人々は平和な日々が訪れたことを、心から喜んだのだった。

ところが、平和そうに見える生活の裏には、農民たちへの検地、刀狩り、キリスト教徒への弾圧など、つらい日々を送る人たちが、数多くいたのだ。

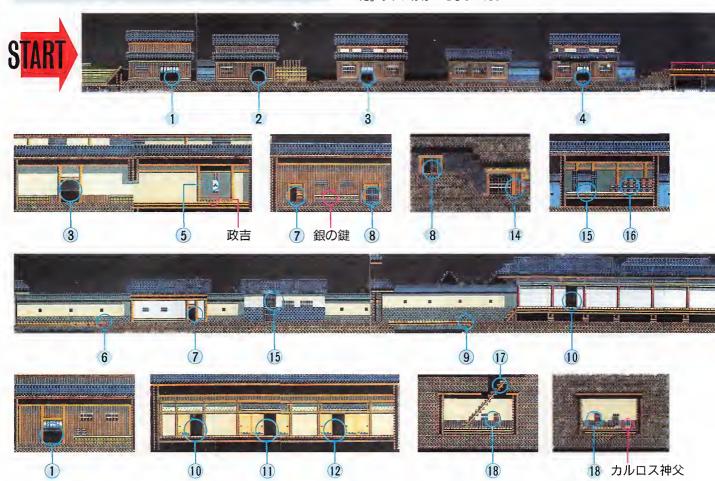
さらに、秀吉は、日本統一だけではあきたらず、朝鮮、明の国をも征服しようと企み、1592年、1597年の2回に渡って朝鮮に出兵したのだった。あまりの暴政に人々の間には不満の声が高まっていくのだった。秀吉さまはどうしてしまったのだ」。人々は秀吉の変わりようが理解できないようが理解できないようが理解できない。ペンタウァの大魔術師、気気配をがりついている。ソーサリアンは急いで大阪城へと向かった

ていて、とても開けてくれる気 配さえない。呉服屋の主人、政 苦がなにか知っているようだが、 この政吉は、どこかに出かけて いるようなのだ。こんな大事な 時にいったいどこにいっている んだ。もう時間がないんだから、 こまるよなあ。文句をいいなが ら、あちこちをうろついている ところに、政吉が帰ってきた。 政吉と話をすると、秘密の通路 を教えてくれた。床の間の掛軸の の裏が秘密の通路になっている なんて、まるで忍者屋敷みたい じゃない。こやつ、ただ者では ないな。

地下通路を通ったり、堀の中 を抜けたりして、大阪城の中に 潜入することに成功。しめしめ うまくいったぜ。思わずスキッ プでもしたくなるような気分だ。 大急ぎで豊臣秀吉のところま で行ったのに、突然、床が抜け た。ワナにかかってしまったよ うだ。気がついてみると、そこは平屋の中。ひどい仕打ちだ。 あんまり頭にきたので、魔法を バンバン使ったら、牢屋の番人 がびっくりして逃げていってしまった。

牢屋の番人はかなりあわてていたんだろう、鍵を落としていったみたい。しめしめ、刀を使ってこちらにひきよせてっと。みごと脱出に成功。さすが外には、強い兵士が待ちかまえていたのだ。ええい、負けてたまるか。この兵士を倒すと「銀の鍵」を持っていた。何に使うかはわからないけど、とりあえずもらう。

そうそう、このシナリオを解くには、メンバーにウィザードがいないとダメ。なぜなら、ウィザードでないと開けられない扉があるからなのだ。メンバーにウィザードがいない人は、残念だけどやりなおしだ。



このシナリオでのソーサリア ンは、今までと、ちょっと変わ ったことをやる。なんと催眠術 をかけて情報を聞き出すのだ。 なかなかカッコイイ。聞き出し た情報を元に金庫を開けると 「竜の鍵」が手に入る。「白い玉」 と「竜の鍵」。これで、カルロス 神父を助けるために必要なアイ テムがそろった。神父様、今助 けにいきますからね。

無事にカルロス神父を助けて 政吉のところに戻ると、いろん な秘密を話してくれる。なるほ ど、そういうことだったのか。

しばらく、城の中を探ったり していたんだけど、どうもいき づまったようだ。政吉のところ に戻ってみると、ある情報がウ ソだということがわかった。

堀に潜ってみると、底に通路 ができていた。奥に進んでいく と怪しい人影が見える。ソーサ

白い玉

げ出した。怪しい。

城の中の金庫のところにいく と、開けたはずの金庫が閉じて いる。そのうえ番号も変わって いる。番号をもう一度調べて金 庫を開けると中には……。残念、 からっぽだった。

政吉のところに戻ると金庫が 二重底だと教えてくれる。金庫 の中を調べてみると中には、「ム ラサメブレード」。

これで、すべてのアイテムが そろった。いよいよ豊臣秀吉に 乗り移っている魔物の退治に出 発だ。大阪城の天守閣を目指し て昇っていく。途中のしかけを



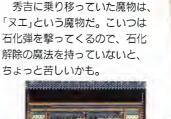
11

金庫

ところに戻るとヒントを教えて くれる。いや、正確にいうと政 吉に聞かないとクリアできない というべきかもしれない。階が 進むたびに政吉のところに戻ら なくてはならないなんて、はっ きりいってめんどくさい。

秀吉に乗り移っていた魔物は、

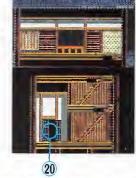
13-





頭は猿、胴はタヌキ、シッポ

はヘビ、手足は虎という凶暴







14 牢屋の鍵





(19)

このシナリオは、忍者軍団と の対決だ。手裏剣とか、煙玉と か、なんとかの術なんていうの で攻めてくるのかな? 始める 前からウキウキしちゃうね。

真田の里は森の奥。途中にけっ こう大きな池がある。怪しいぞ、 この池は……。池に潜ってみる と、なんと地下道で、真田の隠 れ家まで続いているのだ。さす

大阪冬の陣、夏の陣により徳川と 豊臣の戦いは、西暦1615年、徳川 の勝利という形で幕を閉じた。 徳川側の大阪城の堀を埋めるとい う戦略の前に、難攻不落といわれ た大阪城も、ついには落されてし まったのだ。この戦いは、両軍と も多数の死者を出す激しいものだ った。そして、多くの名将たちが、 惜しまれながら散っていったので ある。

その中には、徳川側をさんざん苦

しめた真田幸村の名前もあった。 ところが、真田幸村が生きている といううわさが時が経つにつれさ さやかれるようになった。真田幸 村がよみがえり、真田の里でなに かを企んでいるらしいのだ。噂は たちまち町中に広まり、人々は不 安を隠しきれなかった。ペンタウ アの大魔術師エティスは、水晶の 玉を使い、このようすを見ていた。 そして、幸村が魔の力によってよ みがえったことを感じとったのだ。 ソーサリアンたちは真実を確かめ るために真田の里に急いだのだっ

が忍者、やるなあ。

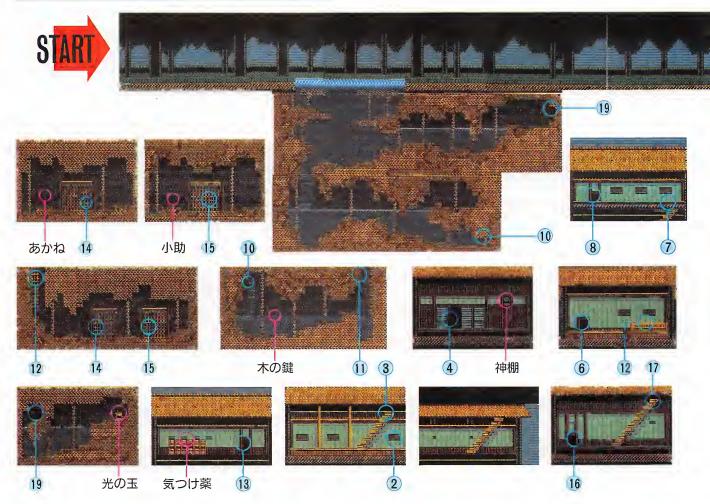
隠れ家はそんなに大きくない。 しかし、忍者の屋敷だ。ちょと やそっとで、しかけは見破れな い。屋敷の中をあっちにいった り、こっちにいったり。とにか く歩き回って、しつこいくらい に調べないとダメだ。一度調べ たからと安心しているとアイテ ムなんて手にはいらないのだ。 たとえば、どこの家にもありそ うな風呂場。ちょっと見ただけ では、どんなしかけがあるのか わからない。しかし、よーく調 べてみると、地下牢に行くため の通路が隠されているのだ。牢 屋の中には、だれかが閉じ込め られている。助けたいのだが、 鍵がないのであきらめるしかな い。台所らしきところで、戸だ なを調べていると「すりこぎ」が 見つかった。これも、さっき調 べた時には、見つけることがで

きなかったのになあ。

しばらく歩き回っていると、 屋敷の入り口近くの廊下に政内 郎という男が現れる。彼の話を 聞いたあと、忍者の一団を倒す と「鉄の鍵」が手に入る。しかし、 この忍者軍団がなかなかてごわ い。倒しても、倒しても、現れ てくるのだ。そのうえ、動きが 速いので、剣だけで倒そうとし ても、むずかしい。魔法を使え ばかんたんに倒せる。ノイラテ ムの魔法があれば、楽勝だ。ぜ ひ、手に入れておこう。

「鉄の鍵」を使えば、牢屋に閉 じ込められている小助を助け出 すことができる。となりの牢屋 に閉じ込められているあかねは 「気つけ薬」がないと助け出せな い。小助と話をしてから探しに 行こう。

「すりこぎ」は、なんに使うの だろう。こんな物、だれかの頭



をたたくくらいしか使い道がないんじゃないかな、と思っていたら、実は、つり天井のしかけを動かすのに必要だったのだ。「すりこぎ」をしかけに差し込んで、ぐいっと動かすと、どこかでなにか音がする。みごとつり天井は上がっていたのだ。「すりこぎ」は使ったら抜いておかないと、あとで困るぞ。

「気つけ薬」が隠されている戸だなには、ベルベーヌ、ラベンダーなど薬草がいっぱい入っている。いくらとっても取り放題なのだが、かんじんの「気つけ薬」を手に入れるには「木の鍵」が必要なのだ。「木の鍵」を忍者軍団と戦いながら探さなくてはならない。

小助から聞いた方法で、火鉢 の置いてある部屋から奥に行く と、戸だなの中に起爆装置のは ずし方を書いた本があったのだ が、持ち出すことはできない。 2冊あるのでよく読んでおこう。 ここを奥に進んでいっても結局 は行き止まりになってしまった。 また行き止まりだよ。どう転換に表けいいんだ。気分転換に表は出てみると小助が忍者軍団に捕まっている。しょうがないやつったのに、また捕まってしまって。 忍者軍団から、小助を助け出すと、隠し部屋がまだあることを教えてくれる。

小助が教えてくれた隠し部屋には、真田幸村がいるのだが、すごい攻撃で近よることもできない。そうだ「木の鍵」が見つかってない。もう一度最初から探してみるか。

ところが、いくら探しても何も見つからないのだ。半分あきらめながら、池の中に潜ってみると、あららっ// 地下の池に浮

いている物がある。そばにいって拾い上げてみると「木の鍵」じゃありませんか。

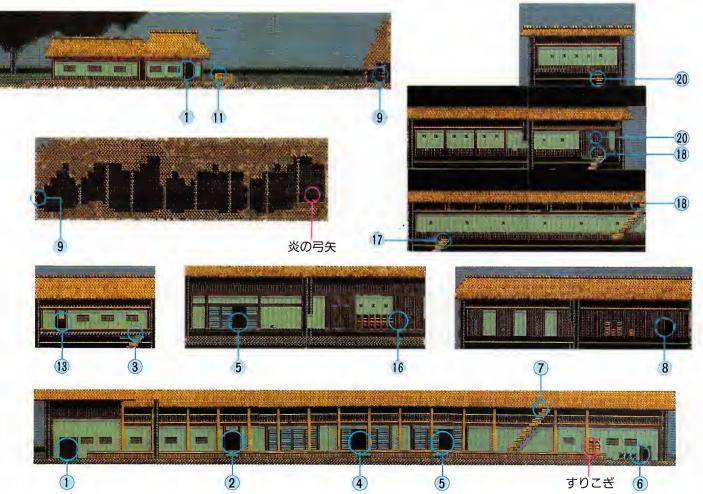
「気つけ薬」であかねは正気に 戻った。あかねは、なにか恐そ ろしいものを見てしまったよう だ。真田幸村に乗り移っている 魔物の正体を見てしまったに違 いない。でも、無事に助け出せ て、よかった。

屋敷から右に進んでいくと、洞窟に爆弾がしかけられてた。でも、起爆装置のはずし方は、さっき本を読んだので知っているのだ。洞窟の奥には「炎の弓矢」という物が隠されていた。池の中に、また潜ってみると、政四郎が倒れている。ひどいケガをしているようだ。こんなひどいことをするなんて、忍者軍団め、絶対に許さない。政四郎は「炎の弓矢」の使い方を書いた紙を持っていた。なになに、ふ

むふむ、結界が……。

池の上に戻ると、あかねがいた。「神棚の鍵」をくれる。よし、神棚を調べてみるか。「光の玉」さえ見つけ出せば、真田幸村に乗り移っている魔物の正体を見破ることができる。あとは、屋敷の屋根の上で決戦だ。





徳川家康の章

日本の魔物たちを、つぎつぎ に倒したソーサリアンたち。そ の彼らを待っていたのは、徳川 家康に乗り移っている暗黒神 「邪鬼」だ。「戦国ソーサリアン」 の最後を飾るだけあって、こい つはてごわいぞ。気持ちを引き 締めて出発だ。

江戸城に着くと、いきなり合言葉を聞かれた。「真田幸村の章」で教えてもらった合言葉をいうと、門を開けてくれる。

もし知らないと、このシナリ オはプレイできない。

TORY

西暦1600年関ヶ原の合戦、16 15年大坂夏の陣で、豊臣を滅ぎ した徳川家康は、その政治的手 腕を発揮し、武家諸法度、公家 諸法度などを発令し、江戸幕府 の体制を着々と固めつつあった。 真田幸村の事件を解決して、し ばらくたったある日のこと。ペ ンタウァのソーサリアンたちに 1 通の書状が届いた。なんと、 差出人は徳川家康だった。 その書状の内容はソーサリアン たちの数々の活躍に対して礼がしたいので、江戸城に来て欲しいというものだった。平和な江戸の町への招待にソーサリアンたちは、大喜びしたのだった。しかし、大魔術師エティスだけは、江戸の町に感じられる魔の気配に不安を感じるのだった。「ソーサリアンたちよ、浮かれているのではない。江戸の町には魔の気配が感じられる。徳川家康が、そなたたちを呼んだのにも、きっとなにかあるに違いない」。

興味津々のシナリオなのだ。

そもそも『戦国ソーサリアン』 はシナリオを順番にプレイしな くてはならない。5つにシナリ オが分かれていても、ひとつの 物語になっているのだ。

ゲームに戻ろう。家康の家来たちのいう通りに進んでいくと、家康の部屋についた。やさしい言葉を期待していたのに、家康に暗殺を企んでいると疑われ、牢屋に入れられてしまった。家康がソーサリアンたちを呼んだのは、ワナだったようだ。なんとか牢屋を抜け出そうとらない。もうだめだと思ったところに、前のシナリオで登場した政四的が助けに来てくれた。ラッキー、やったね。

政四郎がいうには、家康に乗り移っている魔物を倒すには、 「黒い宝石」が必要らしいのだ。 しょうがない、城の中を探って みるか。

城のまわりを歩いていると、

前のシナリオで助けたあかねがいた。そのときに、彼女にはいろいろ協力してもらったが、またまた、助けてもらう。

彼女は、富士見のやぐらを開けてくれたり「倉の鍵」を取ってきてくれたりと大活躍だね。

しばらくして、政四郎が「いかづちの剣」を抜いてくれる。そのとたんに稲妻が光り、どこかに落ちたようだ。 政四郎と話をしてみると、あかねと話が食い違っている。 これはどちらかがウソをいっているに違いない。 政四郎を信じるべきか、それともあかねか、こまったなあ。でも、女の子を信じてしまいそう。

庭を歩いていると、木が燃えている。稲妻はここに落ちたようだ。焼け跡から「あおいの紋章」を発見。水戸黄門なら、これをみせれば、みんながひれ伏すんだけど、これは、城の奥に進んでいくためのアイテムなのだ。

城の中には白いたんざくが柱



にかかっている部屋が、3つある。この3本のたんざくに書かれた短歌の暗号を解くことができれば「黒い宝石」の隠してある部屋に入るための秘密を解くことができるのだ。さすがに「戦国ソーサリアン」の最後を飾るシナリオだけある。この暗号はむずかしい。

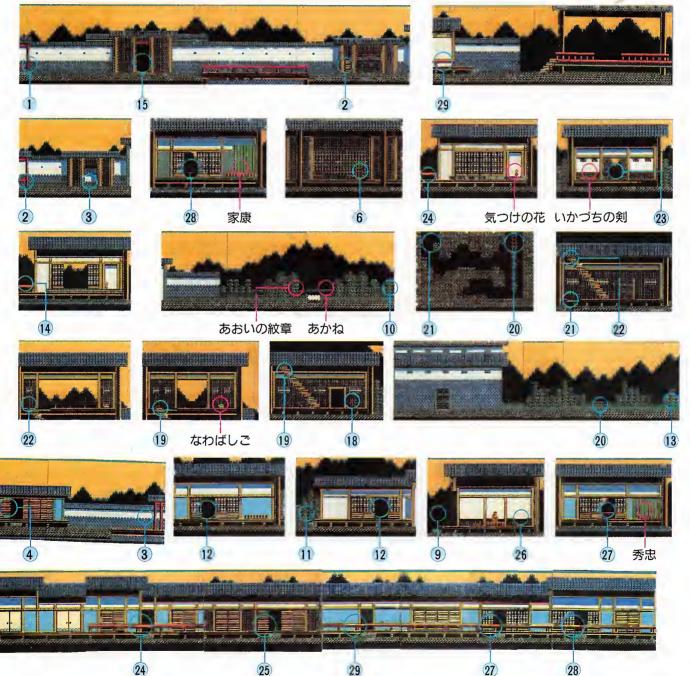
「黒い宝石」をやっとの思いで 手に入れた。これで、邪鬼が倒 せる。しかし、二セ政四郎が現れ、「黒い宝石」を奪って逃げて しまう。しかし、その後、本物 の政四郎が仲間になってくれる のだ。

いよいよ、邪鬼との対決だ。 邪鬼さえ倒せば、日本に平和が 戻ってくるのだ。

邪鬼よ/ 覚悟しろ/ 必ず 倒してやる。

日本の夜明けは近いぞ//







受験生の諸君は、気の重たいシーズン に突入してしまった。しかも寒い。風 邪が大敵なので、ビタミン〇の補給と うがいを忘れないように……。

夜空に浮かぶ??? 自由部門

規定部門は「日本の未来」というお題だった のだが、うーん、冴えた作品がなかったので この際ぜーんぶボツ。まあ、日々の新聞やテ レビのニュースを見ていれば、明るい未来像 を描くことなんてほとんど不可能だけど。読 者の若者たちが自分の将来をどう描いている のかには興味があります。塾長の場合は、具 体的な仕事のことだけで、いくら長くても2 年くらい先のプランしかないことに気付いた。 それ以外は漠然とした予感にすぎない。

復話術* ■和歌山県・にくいちですよ(15歳)

初登場のにくいちですよクン(MS)は、2 本採用。いずれもとぼけたキャラクタ・デザ インが光る。プログラムはいたってかんたん でほんの入門者レベルなんだけど、おもしろ さにおいては抜群。眉や目の配置がいがらし みきお(漫画家)的で、こういったバランスの 取り方にセンスがあらわれる。ちなみに、青 い服はサンダーバードも連想させます。パク パクパク。



●スペースキーで、ほら、口をパクパク開閉するのだ

- COLOR15,12,1:5CREEN5 CIRCLE(125,210),80,4,,,3:PAINT(125,19 0),4:CIRCLE(125,100),100,11:PAINT(125,10 0),11:FORC=60T01955TEP135:CIRCLE(C,90),1 5,15:PAINT(C,90):CIRCLE(C,90),10,1:PAINT (C,90),1:LINE(C-32,50)-(C+25,60),1,BF;NE
- LINE(114,159)-(136,200),1,8 IF5TRIG(0)=0 THEN 4
- FORL=160T0190:LINE(115,L)-(135,L),8:NE
- 6 IF5TRIG(0)=0THEN6 FORM=190T0160 STEP-1:LINE(115,M)-(135, M) -11: NEXTM: GOTO 4

すずめ* ■和歌山県・にくいちですよ(15歳)

ははは、こちらもスペースキーで口が開閉 しかも目もパチクリし、鳴き声も出すという 作品。すずめでこの体型はないだろうけど、 なんとなく納得してしまいます。プログラム の大半はCIRCLE文、LINE文、PAINT文 からできている。なんとなく新年のめでたさ も感じさせますな。この程度のBASICなら ほとんど誰でも書けると思うので入門者の諸 君もぜひトライしてみてください。



○これが雀に見えなくもないのだから、人の想像力はすごい

1 COLORT1.7.7:SCREEN5:OPEN"grp:"A5#1:CIR CLE(50.35),30.15,...5:PAINT(50.35),15:CO PY(20.20)-(80.50)TO(190.145):CIRCLE(255, Ø),3Ø,9:PAINT(255,Ø),9

2 LINE(155,78)-(195,118),6,8F:FORL=83T01 135TEP10:LINE(160,L)-(188,L),1:NEXT:CIRC LE(125,98),50,15:PAINT(125,98),15:CIRCLE (125,98),50,6;LINE(75,98)-(175,98),6;PAI NT(125,97),6

CIRCLE(75,98),10,10:PAINT(75,98),10:LI NE(65,98)-(75,98),1:CIRCLE(100,75),10,15 : PAINT (100,75), 15: CIRCLE (100,75), 5,1: PAI NT(100,75),1:CIRCLE(145,110),30,6,,,.3:P AINT(145,110),6:FORI=0 TO1:I=-5TRIG(0):N EXT

LINE(65,93)-(75,98),7:LINE(75,98)-(65, 103),7:PAINT(73,98),7:PSET(20,95);PRINT# 1,"5+&":PLAY"v1508164bv2ll16b":FORT=0T01 00:NEXT:LINE(20,95)-(44,103),7,8F:PAINT(100,75),15:LINE(95,75)-(105,75),1:FORT=0 TOSØ: NEXT: GOTO3

爆発*

■大分県·F.I.S(12歳)

この作品でMSXtRを達成。称号は福島 F. I.Sとする。『爆発』はアメリカン・コミッ ク風のデザイン。「トム&ジェリー」並の派手 さがナイス。赤と黄色の 配色が強烈ですね。これ で12歳っていうんだから、

将来が楽しみだ。



わかりやすい

COLOR, Ø, Ø:5CREEN5:DIMX(23), Y(23):FORI= ØT023:Z=Z+.1:X(I)=C05(2.6*Z):Y(I)=SIN(2. 6+Z): NEXT: 5ETPAGE, 1: CL5: PAINT(0,0), 1: C=1 :X=128:Y=106:FORA=99TO05TEP-13:C=C+1:P5E T(A*X(23)+X,A*Y(23)+Y):FORI=ØTO22STEP2:B =RND(1)*A+A:LINE~(B*X(I)+X,8*Y(I)+Y),C:5 OUND7,7

LINE-(A*X(I+1)+X,A*Y(I+1)+Y),C:NEXT:PA INT(X,Y),C:NEXT:5ETPAGE,0:PAINT(0,0),15: COLOR=(13.7.0.4) · CIRCLE(X.Y).35.0 · PAINT(X,Y), Ø: FORI = ØTO2: LINE (X+I,72) - (X+I,35),1 4:NEXT: A=X+2

SOUND6.9:SOUND8.13:FORT=35TO72:LINE(X. I)-(A,I),13:LINE(X,I-2)-(A,I-2),15:FORJ= ØTO70:NEXTJ,I;FORI=1TO9:COLOR=(I,7,7,0): NEXT:SETPAGE1:SOUND8,15:FORJ=ØTO12
4 FORI=ØTO8:COLOR=(9-I,7,7,0):SOUND6,RND

(1)*31:NEXT:FORI=ØTO8:COLOR=(9 -I,7,0,0): 50UND6, RND(1)*31:NEXTI, J:SOUND8,0

今月の1本 船の窓** ■大分県·F.I.S(12歳)

始まるまでにかなり時間がかかるけれど、 それだけ待つに値するのが福島F. I. Sクン のこの作品。動き出すとアッと驚きます。広 い海を航海する船の窓から水平線を見ると波 の動きと船の上下動がこう見える。うーんま さに臨場感あふれる出来上がりです。乗り物 シリーズの中でも大傑作ですね。

そういえば、デンマークのコペンハーゲン からドイツに行くフェリーの旅がこんな感じ だったな。コペンハーゲンが島にあることを ぼんやりとしか認識していなくて、あやうく 列車にとり残されてフェリー・ボートに乗り そこなうところだった。いや一、旅している といろいろな事件に出会うものです。





◆あくまでリアルな波の動きと船の上下動。ずっと画面を見つめているうちに……ウップ、船酔いで気分が悪くなってきちゃう

1 COLOR, Ø, Ø:SCREEN7:DIMY(6Ø), A(31):FORI=ØTO31:A(I)=COS(1.7)*D):D=D+.1:NEXT:COLOR=(Ø,1,2, 7):COPY(Ø,Ø)-(512,8Ø)TO(Ø,212):Y=2:FORI=ØTO6Ø:IFY<13THENX= X+.1ELSEX=X-.1

2 Y=Y+X:Y(I)=Y:NEXT:A=1:C=1:S ETPAGE1,1:CLS:COLOR=(15,0,0,6):LINE(Ø,113)-(512,212),15,BF :FORJ=113 TO 212 STEP2

3 FORI=ØTO511STEPA:F=F+1ANDF 31:G=(F+1)MOD32:LINE(I,U*A(F) +J)-STEP(A,U*A(G)),C+1:C=C+1A NDC<13:NEXT:U=U+.09:A=A+.3:C= INT(RND(1)*13)+1:NEXT:DEFINTB -X:SETPAGEØ,Ø:CLS:COPY(Ø,88)- $(512,212),1TO(\emptyset,113),\emptyset$ 4 FORI=1 TO14:COLOR=(I,7,7,7) :VDP(24)=Y(B):B=B+1ANDB<60:CO

LOR=(I,Ø,Ø,6):NEXT:GOTO4

ツキ*** ■兵庫県・健郎太(15歳)

MSX2+以上じゃないと動かないのが残念だけど、健郎太クン(MSXt)のこの作品は非常にシブ好み。三重にスクロールする雲が時代劇風日本情緒をくすぐります。



●月にかかる雲が三重スクロールで流れ、風雲急を告げる

1 COLOR14,1,1:SCREEN5,2:A\$=CHR\$(0):B\$=CH R\$(3):C\$=CHR\$(7) 2 D\$=CHR\$(15):E\$=CHR\$(31):F\$=CHR\$(127):S PRITE\$(0)=A\$+A\$+A\$+A\$+6\$+D\$+E\$+E\$+"??"+F

\$\frac{1}{5}\frac{1}{5

I*7+1,7)+"L32GL21R32FR8L31GR19L46R19GL9"
:NEXT
6 FORJ=0T010000:FORI=0T03:PUTSPRITEI,(50+
J*2+1*16,126),15,I+4:PUTSPRITEI+4,(50+J*
5+1*16,110),15,I+4:NEXT:SETSCROLL511-J/5

KEYI, CHR\$ (254): KEY2, CHR\$ (255)を実行し、FIキーで「※」、F2キーで「■」を打ちこんでください。また、画面では「※」は空白となります。

時間

:NEXT: 8EEP: GOTO6

■岐阜県·土屋和之(15歳)

土屋クン(M)の作品は音のみ。チャイム風のメロディが時間の流れを感じさせるのは、音がよくできているからだな。

1 CLS:PLAY"T120V1404L4EDEGFEL2DL4CEGGA8F L1F","T120V12R4L4EDFGGL2FL4EFGEGFEL1D"," T120V10R1L4FGAGBBAEFGL1E";END

花火**

■岩手県・クアトロバンドリン クロンチョンDX14(18歳)

実際にトライしてみるとよくわかるのだが 花火というのはちゃんとビジュアル化するの がかなり困難なテーマなのだ。さすがクアト ロバンドリンクロンチョンDX14クン。



◆スペースキーで打ち上げ。花火の明暗の切替えが見事です

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN*GRP:"AS#1:PR ESET(4,200):PRINT#1,"WAIT A MOMENT." 20 FORK=0T01:SETPAGE,k+1:CLS:FORP=0T07:F ORI=K*11T065+P*64*K*11STEP21.5:R=1*3.14/ ((P+1)*32):X=SIN(R)*P*15*128:Y=COS(R)*P* 15*106:CIRCLE(X,Y),8-P,P+1:PAINT(X,Y),P+ 1:NEXT

30 COLOR=(P+1,0,0,0):NEXT:D=144:FORI=0TO
128:D=D+1^2:D=DMOD211:PSET(I*2,D):NEXTI,
K:COLOR=(15,7,7,2):SETPAGEK

40 IFNOTSTRIG(0)THEN40

50 FORI=0T050STEP.15:SOUND0,I*5:SOUND0,1 5:SOUND7.56:NEXT:SOUND0.16:SOUND6,31:SOUND7.17:SOUND12,170:SOUND13,0

60 FORL=1T015:FORI=0T0L+(L>7):D=7-L+I:D= D*(-(D>0)):COLOR=(I,D*.7,0,D):K*3-K:SETP AGEK:NEXTI,L:GOT040

恐怖のMoon Face** 単岩手県・クアトロバンドリンクロンチョンDX14(18歳)

再びクアトロ~DX14クンの作品。ユーモアの中にもちょっと不気味な感じが漂っている。デザインもそうだけれど、きっと三日月というテーマそのものに怖さを引き出す要素が含まれているのだ。日本ではさほど強調さ



●口が耳元までつり上がり目は三白眼、人相悪し

れないけれど、西欧では月は「狂気」のシンボル。月の光で変身する狼男、なんてのはその代表格ですな。スペースキーを押すと顔が消え、再び現れる。

10 COLOR10,1,1:SCREEN5:FORP=1TO2:SETPAGE
,P:CLS:FORI=0T051:PSET(I*S.I^2*(51-I)MDD
212):NEXT:FORI=0T01:CIRCLE(128-I*85,186-I*16),90-I*10,10-I*9:PAINT(99,99),10-I*9
:NEXTI:P
20 FORI=0T01:CIRCLE(140,90+I*24),55-I*5,

1,3,5.8+1*.44:CIRCLE(177,70),15-1*12,15-I*14:PAINT(177,70),15-1*14:NEXT:LINE(160,55),(194,69),8F:PAINT(144,155),1 30 COPY(0,0)-(256,212),1TO(0,0),0:FORI=2 12TO0STEP-.4:COPY(0,I)-(256,I),2TO(0,I),

Ø:NEXT:FORI=ØT01:I=-STRIG(Ø):NEXT:GOT03Ø 屋のマークの* (要漢 ■大阪府・伊藤淳夫ちゃん(I6歳)

作者の伊藤淳夫クン(M)は「内容解説はおひかえください」とコメントしているんだけれどなにしろ写真をのっけているので一目瞭然。男の子ならだれでもお世話になっているんじゃないでしょうか。塾長も昔、懸命にや



年上で手先の器用 な兄がいたので、 比較するとなかな か満足できるクオ

ったですよ。5歳

○戦車シリーズが好きだった。小 リティにならなか
さなシャベルや人形が魅力だった ったな。

1 SCREEN5:COLOR=NEW:COLOR,15:CLS:COLOR,8

OPEN"GRP:"AS#1

3 PUTKANJI(112,80),&H217A,15

4 COLOR, 4: PUTKANJI(128, 80), &H217A, 15 5 COLOR4, 15: FORI = 110TO110+30STEP6: READA:

PSET(I,97):PRINT#1,CHR\$(A):NEXT
6 FORI=ØTO18:READX,Y:PSET(X,Y),4:NEXT

GOTO7 BOTA884,65,77,73,89,65,111,103,110,98,1

0 MANA4.03,777.73.89.03.117.103.117.103.11 14.98.113.103.114.103.115.103.117.103.11 9.103.121.103.127.103.126.103.132.97.133. .97.135.103.137.103.138.103.139.103.143. 103.145.103

いもむし***■神奈川県·AOTAX²(17歳)

AOTAX²クン(M)、さすがです。塾長は 非常に気に入っているのだが、一部の婦女子 は「気味が悪い」といってました。

友人が南の島に遊びに行ったときの話。ある早朝、窓から海岸を眺めると、いつもは白い砂浜が赤い。しかも、砂浜全体が動いているように見える。海岸のそばまで行って確認すると、それは大量の小さな蟹が海岸をうめつくし、うごめいているのだった。実話です。



を初めて見たときもそうとう驚いたいている。親戚の家の2階でカイコ 1100でリーン 1100での 1100での

10 COLOR, 0, 0: SCREEN5: DEFSNGA-Z: P=3.14159 /16: DIMS(16), C(16)

29 FORI=1T016:S(I)=SIN(I*P):C(I)=ABS(COS(I*P)):NEXT

30 CIRCLE(100,100),3,8:PAINT(100,100),8: CIRCLE(100,100),3,5 40 FORI=1TO16:FORJ=0TO4:COPY(97,97)-(103

40 FORI=1T016:FORJ=0T04:COPY(97,97)-(103,103),0T0(X+C((I+J*2)MOD16+1)*J*2,15-S((I+J)MOD16+1)*J*2),0,TPSET:NEXT:X=X+80:X=XMOD256:NEXT

50 FORI=1TO8:B=B+48:B=BMOD256:FORJ=0TO15 :X=(B+J*16)MOD256:COPY(J*16,0)-(J*16+15, 21),0TO(X,I*22),0:NEXTJ,I

60 A=A+79:A=AMOD256:SETSCROLLA...0:FORI= 0T010:NEXT:GOT060

力の伝導*

■大阪府·TOM(15歳)

TOMクン(MSXt)、もうすぐです。今回の作品は中学の物理にはよく出てくる実験。なんといっても鉄の球の立体感がすばらしい。間にはさまっている球がぜんぜん動かないのが不思議だったなあ。



◆左の球が、いつかると、間の2個は動かず右端の球が動く

1 SCREEN5:SETPAGE 0,0:COLOR15,0,0:CLS:SE TPAGE0,1:CLS:R=18:X=16:Y=16:FORN=1T08:X= X-1:Y=Y-1:R=R-2:CIRCLE(X,Y),R,N:PAINT(7, 7),N:NEXT:FORC=1T07:COLOR=(C,C,0,0):NEXT:COLOR=(8,7,2,2)

2 SETPAGE.0:FORX=0TO5:LINE(0,X)-(255,X), 9+X:COLOR=(9+X.7-X.5-X.0):NEXT:FORN=0TO2:LINE(79+32*N.6)-(79+32*N.195),15:COPY(0,0)-(31,31),1TO(63+32*N.179),0:NEXT

3 X=175:Y=195:N=175:FORJ=0T015:RESTORE6: FORI=0T012:GOSUB4:NEXT:N=79:GOSUB5:FORI= 0T011:GOSUB4:NEXT:N=175:RESTORE6:GOSUB5: NEXT:END

4 LINE(N,6)-(X,Y),0:COPY(0,32)-(31,64),1
TO (X-16,Y-16),0:READ X,Y:LINE(N,6)-(X,
Y),15:COPY(0,0)-(31,31),1 TO (X-16,Y-16),0:TPSET:FORT=0TO5:NEXT:RETURN

5 READ X,Y:LINE(N,6)-(X,Y),0:COPY(0,32)-(31,64),1 TO (X-16,Y-16),0:RETURN 6 DATAIT75,195,193,194,205,193,213,191,217,190,219,190,219,190,217,190,213,191,205,193,194,175,195,79,195,61,194,49,193,41,191,37,190,35,190,34,190,3

鈴木アナ* ■長野県・MO-(17歳)

うっへー、これは「恐怖のMoon Face」 よりも「いもむし」よりも怖い。MOークン(M SX)の作品は、暗闇のなかから鈴木アナの顔 がいくつも迫ってくる。 やめてくれ~/

1 DEFINTA-Z:A\$="U4E3R6F3D1063L6H3U6R1E1R 3F1E1R3F1R1L1G1L3H1G1L3H1":P=0:Q=1 2 A(1)=20:COLOR15.0.0:SCREEN5:FORI=0T01:

SETPAGE, I:SCREEN, Ø:NEXT

3 SETPAGEP, Q:CLS:FORA=ØTO1:PSET(127-A(A) *B(A) 1000:I=A(A):DRAW"S=I:C=C(A):XAS;

4 A(A)=A(A)+4:IFA(A)=40THENA(A)=4:B(A)=R
ND(1)*8-3:C(A)=RND(1)*14+2

5 NEXT:SWAPP,Q:GOTO3





テキスト園面、グラフィック画面、ブリンタ この3つのデバイス(入出力機器のこと。ここではファイルにまつわる入出力先のこと)では、ファイル名とモード指定(FOR OUTPUT)を省略するのがふつうだ。ファイルをオーブンするときは、

OPEN"〈デバイス名〉: "AS # 〈番号〉

だけていいわけた。ファイル名がいらないのは使いわける意味がないからで、モード指定がいらないのは出力モードしか使えないからだ。この3つのデバイスではファイルへの出力は、すなわち文字の表示、印字になる。

なお、デバイス名は以下のとおり。

グラフィック画面……GRP: テキスト画面………CRT:

テキスト画面………CRT: ブリンタ………LPT:

ファイル番号 ファイルをオーブンするときの末尾に来るのがこれ。通常、1 しか使えないが、2 つ以上のファイルをオーブンしたいときに意味を持ってくる。その場合、あらかじめ、

MAXFILES = n

で必要な数だけファイル番号を使える ように設定しておかなくてはいけない (nは必要な数)。

たとえば、上記の命令でnを2としていた場合は、ファイル番号#1と#2が使え、それぞれに別々のファイルをオーブンできるというわけた。

② シーケンシャルファイルの3つのモード

今回は、ファイル操作に関するBASIC知識を総まとめにしておこうと思ったが、シーケンシャルファイルに関するものだけでページが埋まってしまった。ランダムアクセスファイルについては、三択クイズジェネレータのサンプルとともに次回やることにする。

ŧ

シーケンシャルファイルは、いろんなところでオープンできる。ディスクドライブはもちろん、MSX2の影のRAMディスク、ターボR(DOS2)の真のRAMディスク、カセットテープ(ただしターボRは使用不可)、テキスト画面、グラフィック画面、プリンタ、とこんなにある。

それに対して、ランダムアクセスファイルは、ディスクドライブと真のRAMディスクだけ。 真のRAMディスクは、BASIC の命令上、ふつうのディスクドライブとおなじ種類のもの(ドライブ番号Hとして設定)なので、実質的にはランダムアクセスファイルはディスクドライブでしか使えないといえる。

このことは、この2つのファイル形式の複雑さを物語っている。いうまでもなく、いろんなところで使えるシーケンシャルファイルのほうが圧倒的に単純なのである。

その単純なシーケンシャルファイルで、唯一、複雑かもしれないのが3つのモードの存在だ。

Ť

ディスクでシーケンシャルファイルを扱うときは、オープンするときにかならずモードを指定しなければならない。モードを指定せずにオープンしてしまうと、自動的にそれはランダムアクセスファイルになる。こちらは命令も関数もまったくちが

うので、わけがわからなくなってしまう。 シーケンシャルファイルのモ

ードには以下の3つがある。 ①出力(OUTPUT) ②入力(INPUT) ③追加(APPEND)

出力とは、MSX本体からファイルへ出力するという意味で、つまり、書きこむこと。このモードでオープンすると、そのとき指定したファイル名の中身はかならずカラッポになる。

入力とは、出力の逆ですでに 存在するファイルからデータを 取り出すこと。

追加とは、すでに存在するファイルにデータを付け足すこと。 まず出力モードでファイルを 作ろう。右ページ図1に従って 命令を打ちこんでいけば、それ ぞれ右図に示すような構造のデ ータファイルができあがってい く。

●図1 あるシーケンシャルファイルの誕生

OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR OUTPUT AS #1

この命令で「TEST-SEQ. DAT」という名前のファイルが出力用にファイル番号# | でオーブンされる。最初はカラッポ。今後、このファイルは「# | 」という番号で呼ばれることになる。

TEST-SEQ. DAT

c_RCHR\$(13)

Fo_F·············CHR\$(26)

A\$="BASIC":B\$="PICNIC" PRINT #1,A\$:B\$

文字をいろんな形で出力してみよう。「PRINT #1,」は#1のファイルに出力するということだ。 A\$、B\$をセミコロン(;)でつないで出力すると、ファイルには右のように続けて記録される。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC

PRINT #1,A\$,B\$

上のセミュロンのかわりにコンマ(、)でつないで出力。すると、出力した文字列のあいだに10文字ぶんの空白を置いて記録される。以上の2つのことは、「#1、」を削除して、たんなるPRINT文で画面上に出力してもまったくおなじように表示される。これにかぎらず、出力に関しては基本的にPRINT文とまったくおなじように、セミコロン、コンマ、USING、文字式などが使える。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC

BASIC PICNIC CR LF

PRINT #1,A\$;",";B\$

これの意味は次の32ページの図2を見てからでないとわからないが、ファイル上にコンマがほしいときは、このようにダブルクォート(")でくくったコンマをあいだにはさむ。すると、当然だが、右のようにDATA文のなでデータがコンマで仕切られているように2つの文字列が仕切られて記録される。これが入力モードのときにたいせつな意味を持つ。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC

BASIC PICNICE

BASIC, PICNIC & LF

PRINT #1,1;2,123

こんどは数値を出力してみよう。ファイル上ではすべてが文字の形で記録される。 1 という数値を出力すると、前後に空白を加えた文字列「□1□」(□は空白)を記録する。セミコロン、コンマの意味は上とおなじ。数値も文字列に変えて記録するということは、とうぜんあとから文字列として読み出すこともできるということだ。この逆、つまり文字列を数値として読み出そうとしてもREA□文、□ATA文のようにエラーにはならない。ただ、数値の形になっていない文字列はつねに 0 として扱われる。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC

BASIC PICNIC 4 4

BASIC, PICNIC,

1 2 1 2 4 4

CLOSE

CLOSEは、ファイルを閉じる命令。ファイルが複数オーブンされているときは、このままで「全ファイルを閉じる」という意味になり、「CLOSE #1」というふうにファイル番号を指定して、そのファイルだけを閉じることもできる。この命令までは、これまで出力していたデータはメモリ内にためられているだけでディスクには書きこまれていない。ここで「CLOSE」リターンと入力すると、ガッガッとディスクが動いて、図のようなデータを持った「TESTーSEQ.DAT」というファイルができあがるのだ。シーケンシャルファイルの場合、ファイルの未尾のしるしとして「EOF」というコードが付け加えられる。

TEST-SEQ. DAT

BASICPICNIC 4

BASIC

BASIC, PICNIC CR LF

1 2 1 1 2 3 CR LF EOF

い一かげんにしろ こういわれないた めに、関数EOFというのがある。33ペ ージのリスト行60でも使っている。 この関数は

EOF(n) ※nはファイル番号

という形でシーケンシャルファイルに かぎって使用する。 \sharp n のシーケンシャルファイルにまだ入力用の命令によって読み出すことのできるデータが残っていれば、この関数は 0 になっており、最後のデータが読み出された時点で-1 に変わる。だから、この関数が-1 になっているかどうかさえ調べておき、-1 になったら入力をやめるようにすれば、Input past endは見なくてすむわけだ。

INPUT\$(n, =1) この関数も ほかで見かけたことがあるだろう。た んにINPUT\$(n)とすれば、キー ボードからの入力を持つ関数になる。 この入力用関数はなんでも読みこむの でおもしろいが、たった1つ、EOFだ けは読みこめない。

● 取り出し方も4とおりある

OR、LFで区切られたデータのブロックを「レコード」という。BASICプログラムの「行」も、このレコードの一種だ。じっさい、プログラムをアスキーセーブすると、それは典型的なシーケンシャルファイルになっていて、行のおわりにはORとLFがかならずくっついている。興味のある人は、アスキーセーブしたファイルからここで述べる方法でデータを読み出してみればよくわかる。

シーケンシャルファイルを読み出すには、まず入力モードでファイルをオープンする。
OPEN "TEST-SEQ.
DAT" FOR INPUT

そして、 LINEINPUT #1,AS を実行し、続いて PRINT AS を実行すると

BASICPICNIC

と表示されるだろう。もう1回、 LINEINPUT #1,A\$ を実行し、同様にA\$を表示し てみると、

BAS I C(空白10個)P I CN I C

またおなじことをすると、 BASIC, PICNIC もう1回やると、

1 2(空白12個) 123 さらにやると、

Input past end というエラーが出る。ファイル にはもう出せるデータはないと いう意味で、ひらたくいえば、

いーかげんにしろ

といっているわけだ。

シーケンシャルファイルは、 入力の命令が実行されるたびに 頭から順にデータを渡し、けっ してあともどりはしない。 CLOSE

を実行し、また入力モードでオープンすれば、ふたたび頭から 取り出せるようになる。次は、

INPUT #1, A\$
INPUT #1, A
のそれぞれでおなじことをやってみよう。図2の青い四角は各命令で1回ごとに読み出される区画を示したものだ。ただし、数値の形になっていない文字を数値変数で読み出すと「0」とし

て扱う。

◎図2 4とおりの「インプット」 LINEINPUT #1, A\$(文字変数) C 日の手前までのデータを読みこむ INPUT #1, A\$(文字変数) CRまたは TEST-SEO, DAT コンマの手前までのデータを読みこむ BASICPICNICERLE INPUT #1, A(数値変数) CR、コンマ、 空白の手前までのデータを数値として読みこむ。 数値の形でない場合は①とする LINEINPUT #1,A\$ AS=INPUTS(n, #1) ファイル番号# INPUT #1,A\$ 1からnバイト読みこんでAsに入れる。○Pも LFもほかのデータと同様に扱う INPUT #1,A ※図の青い棒グラフはそれぞれの入力命令が1回 A\$=INPUT\$(1, #1)行われるたびに読みこまれるデータ量のイメージ BASIC PICNIC CR LF LINEINPUT #1,A\$ INPUT #1,A\$ INPUT #1,A AS=INPUTS(1,#1)BASIC, PICNIC CR LF LINEINPUT #1,A\$ INPUT #1,A\$ INPUT #1,A A\$=INPUT\$(1,#1) CR LF EOF LINEINPUT #1,A\$ INPUT #1,A\$ INPUT #1,A AS = INPUTS(1, #1)



CR LF EOF

●図3 シーケンシャルファイルの増殖

OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR APPEND AS #1

2

モード指定のところで「FOR APPEND」としてファイルをオープンすると、そのファイルにデータを追加できるようになる。ただし、指定するファイルはかならずすでに作ってあるファイルであること。指定されたファイルがディスクのなかにないと「File not found」のエラーが出る。追加されるデータは、そのファイルを頭から見ていって最初に出会ったEOFの位置から上書きされていく。

BASIC PICNIC & LE

PRINT #1,-1;-2; CLOSE

データを追加してファイルを閉じると、新たなEOFコードを末尾に付け加えてファイルの更新が終わる。ちなみに、ここでは出力データの最後にわざとセミコロン(;)を付けてみると、予想どおり、CR、LFのどちらもファイルには書きこまれず、いきなりEOFで終わっている。次回、またAPPENDするときは、このEOFから書きこまれていくので、1、一名とおなじレコード内に追加データが入っていくことになる。また、負の数値の収まり方にも注目しておこう。

このほかに、もう1タイプ、INPUT\$(バイト数、ファイル番号)という強力な関数がある。これは、指定ファイルから指定バイト数だけ読み出すというものだが、これだけはレコードの区切り、つまりCR、LFにこだわらずに読んでいく。

図2を見ると、

A\$= I NPUT\$(1, #1) のところだけ、CR、LFすらも 読んでいることがわかる。

読み出すたびにバイト数を変えてもいいのだから、いろんな 使い方ができそうだ。

Ŧ

シーケンシャルファイルは部分的に変更したり削除したりできないが、データの追加だけはできる。図3がその手順だ。ここでは、図1で作ったファイルに、-1と-2を加えた。そうして作ったファイルをまた、追加モードでオープンして、データ

を追加することができる。

 $1 \mid 2 \mid 3$

ところで、ファイルの実験のときに、ファイルの用事がすんだらこまめにCLOSEすること。プログラムをとちゅうで止めたりしたときも同様だ。そうでないとディスクの中身が壊れる可能性があるので要注意。

●リスト シーケンシャルファイルの中身を実感

- 10 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29:KEYOFF
- 20 VPOKE &H201F,&H9
- 30 FOR I=0 TO 23
 - : LOCATE Ø,Ø
 - PRINT CHR\$(27)+"L":STRING\$(29,254):
 - :NEXT
- 40 LOCATE 0,0
- 50 OPEN "TEST-SEQ.DAT" FOR INPUT AS #1
- 60 IF EOF(1) THEN BEEP:GOTO 90
- 70 PRINT INPUT\$ (1,#1):
- 80 GOTO 60
- 90 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT
- 100 SCREEN 0:END

プログラム解説

【使い方】行50の「TEST-SEQ、DAT」を好きなファイル名に置き換えて実行すると、そのファイルの中身を空白や改行を含めて表示する。

【解説】●行10=画面初期設定 ●行20=キャラクタコード254を明るい赤の空白にする ●行30=画面を赤い空白で埋める(エスケーブシーケンスを使用) ●行40=カーソルを(0.0)に ●行50=入カモードでファイルを#1としてオーブン ●行60=ファイルの終わりならピーブ音を鳴らして行90へ飛ぶ ●行70=#1から | バイト読みこみ(前の文字に続けて)表示する●行80=行60へ飛ぶ ●行70=#1から | ボイト読みこみ(前の文字に続けて)表示する●行80=行60へ飛ぶ ●行90=スペースキー入力待ち

●行100=画面をスクリーン 0 にして終了



●赤い部分にはなにもないと考えてほしい。そこには記憶する場所すらない。ファイルの中はこんな感じなのだ

新企

Ш

A1GTのここが知りたい/ 聞きたいぞ/

★今月のテーマ●まず読者の質問から……



ところでA1GTってどこが新しいのだっけ?

突然だが、今月からA1GTに関してすべてをフォローするコーナーを始めちゃうのだ。つまり昨年パナソニックから発売になった新ターボRことA1GT9万9800円と本音でつきあおう、といった企画なのである。では、なぜ始めるかというと、じつは毎月行っているアンケート調査の結果でそのへん

の要望がかなり高かったというわけなのだ。でも、紹介を何度してみても同じだし、もっとつっこんでみんなの疑問に答えたいと思う。そこで今回はいままであった代表的な質問を整理してみた。以下で説明しているのがそのサンプルというわけ。では、今後もよろしくおつきあいを/

3大特長のおさらい

①『MSXView』搭載

おととしアスキーから発売になったものをROMにして内蔵。アイコンで操作がかんたんにできるOS。使いやすさと応用範囲の広さが魅力。

②M | D | インターフェイス搭載

MIDI入出力端子各Iと、MIDI対応の楽器を制御できる拡張BASICがある。 本格的なコンピュータミュージックが身近になった。

③メインメモリ512KBに倍増

おととし発売のSTの2倍の512KBである。RAMディスクの役目はするし、大容量のMIDIのデータを使うには便利になった。

MIDI

Q 『MIDIサウルス』のデータを『 μ ・S I O S』でも使えるのか。

A 使える。

「µ·SIOS」のファイルモードのロードタイプにmmf(MIDIサウルスファイル)というのがちゃんとある。ロードしたらチャンネルナンバーとフィルターのチャンネルをそれぞれ9トラックぶんずつ書き直すだけだ。リズムは「MIDIサウルス」では9トラックだから、そこをrtmモードにしてパターンを読みこめばできあがり。

Q M | D | を楽しみたいが、 音源モジュールとキーボードつ きのものとどっちがいいのか。

A やりたいことによる。

今までに数多くの曲をMMLやBASIOで作った人なら音と数値の微妙な関係が頭に入っているのでモジュール型でよいかもしれない。指1本でも少しなら弾けるという人ならダントツにキーボード型をオススメする。なぜならいくつかのコントロール(ピッチベンダー、アフタータッチ等)はキーボードなしでは非常にわかりづらく、逆にメリットはとても多いからだ。

Q FM音源演奏用のBAS I CデータはMIDIにそのまま 使えるのか。

A 一部手直しして鳴ることは 鳴る。

いままでのPLAY#2をPLAY#2をPLAY#1にすれば鳴ることは鳴る。ただし、FM音源の音色の番号とMIDIの楽器ごとの音色番号が違うので、音色はバラバラだ。やはりCALL MUSICのカッコ内の内容変更や新命令CALL MDRでのリズム音の音色の設定なども行っておく必要がある。詳細はGTのマニュアル「BASIC入門」92~94、185ページを参照。

MSXView

Q「ViewPAINT」「Page BOOK」とかいろいろあるが、 どういう関係なのか。

A 下図参照。

では、図を補足しよう。よく みると、実体として存在するの は赤い四角で示した6つのソフトだけである。そして6つのう ち右の3つが「PageBOOK」 と呼ばれるもので、これがこの 「MSXView」のウリなのであ る。それ以外のViewと頭につ く3つは、ハイクラスな人むけ に「MSXView」以外のソフト への互換を考えた地味なツール なのだ。機能がシンプルであれば、応用範囲も広くなる、というわけなのだ。だから、みんな白黒でカラーの機能がない。

3つの間のデータの行ったり きたりでできることは、遠足の 案内とか、ビジネスで使う企画 書タイプの文章と図のまじった ものだ。つまり紙にプリントア ウトするものをまとめるときに 使うといったふうに考えてもよ い。

逆にカラーで表示する「PageBOOK」は画面で見る本で あって、まずプリントアウトは しない。2つに大きくタイプが 分かれているのである。

MSXView OS自体のこと。全体を総称していると思っていいかも。

VSHELL 「MSXVIew」の初期画面。どこへ行くにもここから。そして戻ってくるのもここ。

ViewTED

文章を書くため のテキスト・エ ディタ。

白黒画面。ここの データはDOS2 で使用可。

ViewDRAW

装飾文字、図形 を書くためのツ ール。

白黒画面。用意された定規やテンプレートで円や四角を書く感じ。

ViewPAINT

ドット単位で絵 を書くグラフィ ック・ツール。

白黒画面。自由に 絵を書きたいなら こっち。

PageEDIT

表紙や各ページ を書くためのツ ール。

「ViewDRAW」の カラー上位バー ジョンと思って もいい。母体は 同じなのだから。 カラー画面。

PageLINK

「PageEDIT」 丁」で書いたも のを製本するツ ール。

PageVIEW

「PageLIN K」で製本され た本を見るだけ のツール。

PageBOOK

仮想的な本を作るためのツール群の 総称。

チェック

● こと各アプリは標準形式でセーブ(登録)したときのみ相互にデータのやり取り(組込)ができます。ちなみに各アプリ内でのセーブは「保存」。ロードは「呼出」(GT以外では「読込」)といいます。

● Viewが質につく3つのアプリはそれぞれ独立しているので、ひとまとめにすることはできません。その場合「PageEDIT」を絵由させるなどの奥の手を使う必要があります。 もちろんものにもよりますが……。

お便り、つっこみ 待ってます

AlGTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。 〒105東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係

PドレミファBON/----35/52 P上昇気流······36/53 **P**しん・そくどくほう……36/55 PJUMPING SLIME......37/56 PMIRACLE SHOT//38/57 PTOWER改良版······39/58 P遠浅の海の戦い2……40/60 PJULIUS7.....41/62

1 人バドミントン 42/65
●ファンダムスクラム=選考会レポート+あしたは
晴れだ/+情報局+質問箱44
●マシン語の気持ち47
●スーパービギナーズ講座37/48
●アルゴリズム甲子園42/65

レベル設定

・ケームスタート フ"ロックを落とす

SPACE

※ P=プログラム、●=読物

つーつの「年」も クを放射しながら 皮むける。 3か月遅 10億個のクエ にれのも



Sーフォーマットのディスクを入れるか

に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

「ターボ日ユーザーの方へ」「※ターボ日は標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。

数字キーの

「一」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、

マにしてテトリスをミックス! ファBON



OOREMIFA.FD3

MSX 2/2+ PAM8K ※ターボ日は標準モードで

by 蒔田茂幸

▶解説は52ページ



☆ゲームスタート。また、タイト ル画面でレベルの設定もできる

これは、ドから 1 オクターブ 上のドまでの計8個のブロック が使われるテトリスタイプのゲ 一厶だ。

8個のブロックの最初の姿は どれもおなじ音符マーク。それ が横に移動しているときに出す 音を聞いてなんのブロックかを 推測し、好きな場所にブロック

を落下させる。

同じ音階の上に積めば、下の ブロックが消えて、積んだブロ ックの音階が一つ上がる。連続 してブロックを消すと得点は 倍々に高くなっていき、途中に ドがあるともっと高くなる。

レベルが上がると音符マーク のままでいる時間が短くなり、



1)7ºLT

☆ゲームに使う8個のブロック。高いほう のドは壁となり、消すことはできない

時間がたつと強制的にブロック が落下してくる。上まで積みあ がるとゲームオーバー。



録音符マークからプロッ



○ファのブロックが置か れる。今度は何の音だろう



○音を聞きわけるのは音 感の訓練にぴったり



ファのブロックを積む



◆今度はレのブロックを 積む



○レからミに変わり、連 続してブロックを消す



Q上まで積むとゲ

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行と して計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

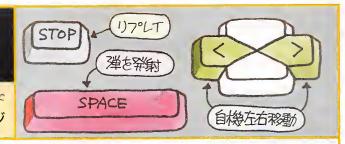
そーれ、アクロバット飛行を見せちゃる



MSX 2/2+ RAMBK *ターボ日は標準モードで

by 村林恒

▶解説は53ページ



このゲームの目的は、自機で ある白いボールを操作して、地 面に立っている目標物を破壊す ること。

自機は左右に動けるが、自分

で空を飛ぶことができない。これでは落ちるだけなので、ときには上昇気流に乗って上昇し、 バランスをとりながら空を飛ぶ。

ト昇気流は画面下を横に往復

運動している赤い矢印の上空だけに働いている。

目標物を破壊するには、目標物の上空から玉を落として命中させること。目標物をすべて破

壊すればラウンドクリア。高い 位置から緑玉を落として破壊す ると高得点になる。ただし、画 面の外にいってしまうとゲーム オーバーだ。 (5)





●目標物に向かって玉を降下。しかし矢印はどんどん右に移動していく ※実際の画面では自機の軌跡は表示されません



●矢印を追って自機を右に移動させたところ、間─髪のところを上昇気流にのった。先に落とした玉は目標物に命中!

神聖な速読にかけた男たちの熱い戦いしん。そくどくほう

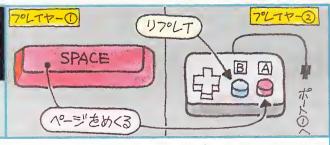


MSX MSX 2/2+ RAMBK

by ひろ

▶解説は55ページ

いっぷう変わった対戦ゲーム の登場だ。画面に表示されてい るブルーのキャラクタがキーボ ードで操作するプレイヤー1、 レッドのキャラクタがジョイパ ッドで操作するプレイヤー2で ある。キャラクタの頭の上に表示されているのが残りページ数で、 9ページからはじまり、プレイヤー 1 はスペースキーを、プレイヤー2はAボタンを連打して早く 0 にしたほうが勝ち。



一見するとすごく単純そうな ゲームだけど、ひたすらボタン を連打するだけではなかなかペ ージはめくれない。微妙なタイ ミングをつかまないとだめ。で もイライラせずに落ち着いてB ボタンでリプレイだ。そう、読 書はジェントルにね。 (が)





○おおっっとお!// プレイヤー | リードだ! このまま背表紙をフォールすることができるかあ!!



○おお、なんということでしょう!/ これぞミラクル、世紀の大逆転であります。プラボープレイヤー2!!!



ハイスコア争いに最適のシンプルゲーム



MSX 2/2+ PAM8K ※ターボ日は標準モードで

by J

▶解説は56ページ



RUNすると台といっしょに 緑色のスライムが落ちてくるの で、タイミングよく左右に動い て台でジャンプ。ボーッとして るとすぐゲームオーバーになっ てしまうぞ。

うまく台の上にジャンプでき ても安心してはいけない。台は 下に容赦なくどんどんスクロー ルしていくので、あせらず次に ジャンプする台を見極めよう。 スライムは絶えずジャンプして いるので着地する台がなくて行 き詰まってしまうぞ。

ゲームオーバーの条件は2つ、

いちばん下か、画面の左右から 出てしまうことだ。

注意してほしいのは、慣性が 働いているのでカーソルキーを 押し続けるとその方向にどんど ん速くなってしまうという点。 押しすぎるとかんたんに画面か ら飛び出してしまうぞ。押しす ぎたら反対方向のキーを押して 減速すること。

とにかく高得点をねらうなら 台の出現する位置を覚えること。 台の位置は毎回変わらないので、 スペースキーでなんどもリプレ イして体で覚えよう。 (が)

二段ジャーンプ//



○いちばん重要なテクニック二段ジャン プ。まず上の台に向かってピョンと跳ぶ



○そして台に重なると、ビョーンと加速が ついて大ジャンプ!!

188 HISH-SCORE

とりあえず

さて、何度かプレイしてあるてい どスライムを思いどおりに動かせ るようになったら、100点を目指し てみよう。「なーんだ、かんたん、 かんたん」なんて思うかもしれない けど、なかなかどうして、さまざ まなテクニックが必要だ。コース は毎回おなじなので、ポイントを 覚えておこう。

ポイント3

なにも並んでいるからって、律儀 に全部跳ぶことないよね。たまに はピョーンと跳び越えて。

ポイント2

ここをピョン、ピョン、ピョーン とリズムよく抜けると後がずいぶ ん楽だぞ。

ポイント1

まずはじめのポイント、二段ジャ ンプをわざと前の台でしないでこ こでいっきに二段ジャンプ。







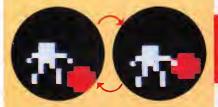
このシュートを決めてオレが勝つ!



M5【2/2+ RAM8K *ターボ日は標準モードでby In the sky. ▶解説は57ページ

初期設定 スリーポイントミュートの アレイ時 様え がシト数入力 様え ア・レイマーの 左右海線 ・ラョット 後の ボールの単作 パールの単作 / シャンフ・ * 2人対戦 アレイ 時のアウム マース は ボート ののショイスティック を使用

その場でドリブル



●ドムドムドム。その場でドリブルしながら、左右に移動できる。ゴールを狙う絶好のボジションをつかもう

スリーポイントシュート!



◆ボールを預上に持っていき◆スリーポイントラインの後ショットする構えをとるプレイヤー→ルの動きを予想しよう

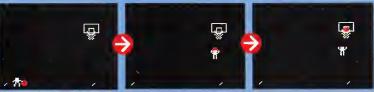
ショットしてからのボールをうまく操作 しよう。ゴールすれば3得点。



ゴールに入るように微調整物線を描いて飛んでいくボー

ドリブルシュート!

相手に差をつけるか、高得点を狙うなら ドリブルシュートを決めよう。



●ゴールに向かって走りながらドリ●ゴールの真下 ブルしていくドラインを越え

ゴールの真下でジャ〜ンフ。エン ◆ゴールに近づいたところで、ショドラインを越えないように注意 ット。ドリブルシュートは決まるか

アービン "マジック"ジョンソン。その華麗なボールさばきから、"マジック"のニックネームをもつ全米プロバスケの選手であった。バスケットボールの神様と呼ばれた人物だ。彼は去年AIDSにより引退。このニュースは全米を揺るがした。悲しいニュースだった。だが、その後、彼は避妊具〇Mのスーパースターになってしまった。人生、なにがどうなるかわからない。

そういうわけで、この作品の 説明に入ろう。このゲームは 1 人でも、2人でも遊べるバスケットボールゲームだ。バスケの スリーポイントシュートの部分 だけを抜き取って対戦または記録への挑戦が行われる。

RUNするとカウント数とプ

レイモードを設定する。カウント数はショットできる本数。1人でプレイする場合はそんなに関係ないことだが、2人対戦の場合は5カウントぐらいがちょうどいい(作者の推薦値)。

■スリーポイントシュート

最初の設定が終わると、プレイ開始だ。その場でドリブルしているプレイヤーをスリーポイントライン(画面では左にある白い線)より後ろの部分で移動させ、ショットする位置を決める。ここでいいと思ったらショット/ ゴールに向かって飛んでいくボールも操作できる。

■ドリブルシュート

見事、スリーポイントシュートが決まるか、リングにボールが当たるかすれば、続けてドリ

ブルシュートをする権利が与えられる。ドリブルシュートは、 ゴールに向かってドリブルして、 ジャンプして、ショットするもの。ここでもショットしたボールは操作可能だ。

また、ドリブル開始位置をスリーポイントラインより後ろの部分で決められ、ドリブルする時間が長いほどジャンプは高くなる。ドリブルがエンドライン(ゴール下の白い線)を越えたり、ジャンプしてもショットしないで着地してしまうと失敗。

■相手に勝つか記録を作るか

1人プレイだとこれで1カウント。2人対戦だと交互に交代しながらプレイする。

最初に設定したカウント数を こなしても、同点のため勝負が つかない場合はカウント、スコアが 0 に戻り最初から勝負はやり直し。 1 人プレイで無得点だと自動的にやり直し。

スリーポイントシュートはゴールすると3点、ドリブルシュートはゴールすると2点。2人対戦の場合、設定したカウントが終わって得点の多いほうの勝ちだ。

最後に、作者からアドバイス。 「スリーポイントシュートは スリーポイントラインからボー ル 1 個ぶん後ろにずれた場所か らだとねらいやすい」

「ドリブルシュートはいちば ん左から走ればダンクシュート も決められる」

ちなみに作者の5カウントで の最高点は19点だそうだ。(ち)

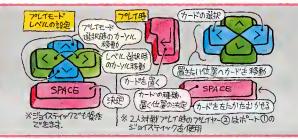


お願いだからMSXをゆらさないで

2人対戦でも遊べる



M5X2/2+VRAM128K ※ターボ日は標準モードで by MIJINKO-SOFT ▶解説は58ページ



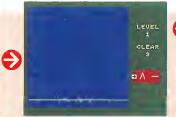


○このタイトル画面でプレイモードを選び、 レベルの設定を行う

タイトル画面で「Two P

layers」を選ぶと2人で 対戦できる。レベルを2人で相

談して決めて勝負開始。画面が 2つに分かれ、左をプレイヤー



○柱となるカードを選び、カードを置く位 置を決めているところ

○置く位置が決まったら、倒れそうなカードのバランスをとってやらねば LEVEL CLEAR CLEAR \leftarrow /ea -e / -

○塔のⅠ階ができた。次は床とな るカードを置きにいく

⊙カードがいいかっこうになったときに、 すかさず配置。やった、カードが立ったぞ





○柱となるカードを置くより、こっちのカードを置くほうがむずかしい







1、右をプレイヤー2が使う。 CLEAR

○プレイヤー | のほうがプレイヤー2より タワーの建築の進みがはやい

基本的なことは1人プレイの場 合とおなじだ。相手よりはやく クリアするか、相手がミスをす れば勝ち。しかし、相手のミス を待って、ゆっくりプレイして もつまらない。



◆しかし、タワーの完成目前にしてプレイ ヤー 1 がミス。これでプレイヤー 2 の勝ち

LEVEL RRAKE CLEAR 3

○バランスの悪いまま床となるカードを置 いたところ、ゲームオーバーになった

LEVEL CLEAR 3 (Az -

○それ、横一文字になったところを、すか さず配置。2階の床が半分できた

このゲームのタイトルが「T OWER改良版」となっている のは、まえに一度送られてきた 「TOWER」にバグがあり、選 考会で不採用になったからだ。 そのことは1991年12月情報号の ファンダムスクラム「ちえ熱の 選考会レポート」を見るとわか る。そして今月、そのバグが完

人間だれでもドランプを使っ て塔を作ろうとしたことがある はずだ(わたしは試みたことが ある)。この作品は、それをシミ ュレートしたものだ。タイトル 画面でモード(1人プレイと2 人対戦プレイがある)の選択を

治し、晴れて掲載することにな

った。おめでとう。

し、レベルの設定をしたらトラ ンプタワーの建築開始/

まずはパーツの選択から。2 枚のカードをおたがいに立てか けたタワーの柱となるパーツと、 柱と柱の上に橋のようにしてお く床のパーツの2種類がある。

カーソルでどちらかを選び、 それを配置する位置を決めると、 右のウインドウのなかでパーツ が揺れはじめる。

■ここが腕のみせどころ

柱となるカードはほうってお くと右に傾いていき、床となる カードはカードの中心を支点と して右に回転していく。これが 倒れないようにうまくバランス をとってやらなくてはならない。

柱となるパーツなら二等辺三 角形になるように、床となるパ ーツなら、横一文字になるよう にしてカードを配置する。カー ドを倒してしまったり、カード がひどく傾いているのにカード を置いてしまったりするとゲー ムオーバー。もちろん、空中に カードを置いてもダメ。

■そしていつかは

「CLEAR」の数値とおなじ 階数のトランプタワーを作ると クリアとなる。なお、レベルが 上がるとカード置くときの条件 もきつくなるので、レベル日あ たりのクリアは不可能に近い。

このゲームのプレイ感覚はあ の『体操人類マットマン』に似て

いる。最初は失敗の連続でも、 次第に腕が上達していく感じが 味わえるのだ。そしていつかは トランプタワーが完成し、満足 感にひたることだろう。さあ、 がんばろう。 (ち)

タワー完成!



できることなら有能な提督と戦いたい 遠浅の海の戦い2



MSX 2/2+VRAM64K by MO-

▶解説は60ページ

ワクワクするようなゲームが やってきた。これは1991年5月 号に掲載された「遠浅の海の戦い」のパート2なのだ。前作は大戦略タイプのシミュレーションゲームだったが、これは対戦型 アクティブシミュレーションゲームとなっている。

RUNするときれいなタイト ルグラフィックが表示され、B



○煙も見えず~と、口ずさんでしまいそう。 なんとなく、しみじみきてしまう

ちえ熱VS.ファジー伸一



○決戦の火蓋かきっておとされた。 海のもくずとなるのはどっち?

GMに軍歌『勇敢なる水兵』が流れる。いざ、戦場の海へ/

プレイヤー 1 は緑の艦隊の先頭艦、プレイヤー2 は赤い艦隊の先頭艦を操作する。そして画面の上と下にはそれぞれ各プレイヤーの艦隊のパワーと、射撃ランプが表示されている。

射撃ランプが点灯(点灯するときプレイヤー)は低音、プレ

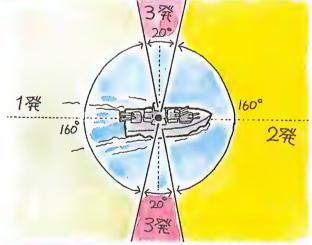
イヤー2は高音の効果音が出る)していると砲撃可能。砲撃は自動照準で、必ず艦隊の最後尾の艦に照準をあわせる。目標となる艦が近いほど命中率が高い。

艦隊は先頭艦のあとにくっついてへビのように動く。画面の明るい青い部分は浅瀬であって、ここに乗り上げると動かなくなるので、方向を変えて脱出して

くれ。パワーが25減るごとに1 隻ずつ減っていき、全艦撃沈さ れたら負けになる。

■名提督になるには

実際には見えないが、砲撃に よって発射する弾の数は、目標 艦に対する自分の各艦の向きに よって異なる(イラスト参照)。 これは、発射する弾の数が多い ほど敵に与えるダメージも大き くなるというこだ。目標となる 艦に対し、4隻の艦の船腹を向 けて砲撃した場合、12発の弾を 発射し最大のダメージを与える ことになる。勝負に勝つには、 敵に大きいダメージを与えるポ ジションに自分の艦隊を誘導す ることが必要なわけで、それが できる者がすなわち名提督とい うわけだ。





PLAYER 2 POWER: 97 ○
Oちえ熱(フレイヤー1)とファジー鈴木(フレイヤー2)の対法。すでにファジー艦隊は3のダメージを受けている。今、ちえ熱艦隊の第3番艦の砲撃/



●ファジー艦隊の第4番艦に命中。ちえ熱艦隊が夷類の間を進む





全滅でちえ熱の勝利に終わる



にして砲撃。ファジー艦隊ピンチ



●ファジー艦隊の後ろにくらいついたまま 交戦。ファジー艦隊の第4番艦を撃沈!

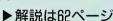
OLIUS/.FU3

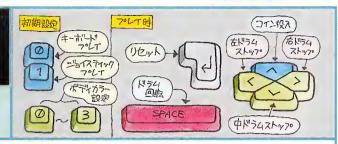
パチスロシミュレーションふたたび JULIUSフジュリアス・セブン

画19面

MSX MSX 2/2+RAM32K

by LEMON SONG SOFT







○ RUNすると「KEY(0) or JOYSTICK(1)」ときいてくるのでキーボードなら
 ○、ジョイスティックならⅠ。その次に色を4種類のなかから選ぶとしばらくの沈黙ののちに上のような画面が出る。写真は最初のコインを投入して回転させた直後の画面

パチンコにとってかわろうと しているパチスロのシミュレー ション。1990年5月号の「FUN NY◆BOY」の2代目にあた る。作者もおなじだ。

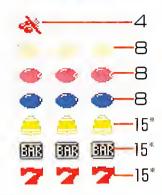
コイン(自動的に3枚ずつ)を 入れて3本のリールを回し、リ ールを左から順に止め、5本の ライン上に役がそろえばコイン の払いもどしを受ける。

絵の順番はリールごとにちがうので、よく見て覚えておくと有利だ。そのうち、あるパターンが出たあと思いがけず次のような特別なモードに入る。

①「BAR」が3つそろうとレギュラーボーナス。コイン投入は1枚ずつで、ふつうの役とは関係なく、センターラインの上に「ルソル」マーグを3つそろえるのが目的。1回そろうと15枚。6回そろったらボーナス終了(残り回数はコイン投入口の上に表示される)。

②「フ」が3つそろうと、ビッグ ボーナス。とりあえずは、通常 とおなじようにゲームを続け、 センターラインに「nVn」マー グが3つそろったら、レギュラ ーボーナスになる。これを3回

役と得点



得点は払いもどし枚数。※印付きの役は特別な役。「BAR」と「7」は本文参照。ベルが3つそろうとなにかいいことがある

くりかえせる。ビッグボーナス が終了したらいったんゲームが 停止するが、リターンキーを押 せば再開する。

メダルは最初50枚ではじまり、 なくなると、「USED」の表示 が千円増え(千円使ったことに なる)、自動的に50枚が追加され る。OTRL+STOPでゲームをやめると、そのときに持っ ていたメダル数とそれを両替 (換金のこと。5枚で百円、7枚 で百円の2種類のレートがある)して投入した資金と差引し た結果を表示する。 (コ)

リーチ目











○ 5 本のラインのうちどこでも「7」がそろうとビッグボーナス。背景の色が変わってスペシャルな感じ



●はじめはふつうにゲームをやって(よくそろう)、そのうち「// V //」マークがセンターラインにそろうとボーナスゲームに入る



●ボーナスゲームを3回楽しむといったんゲーム終了(コイン投入中の「FF」に注目)。リターンキーでゲームを再開できる

5タイプのCOMプレイヤーと戦おう **一人バドミントン**



MSX 2/2+RAM16K *ターホ日は標準モードで by 阿部俊一郎+α ▶解説は65ページ

「リファレエ」 「リファレエ」 「リファレエ」 「タイトル画面トモとる 「タイトル画面トモとる 「トゥッファ など」 「カート」 スマッシュ トゥッファ など。 「カート」 スマッシュ トゥッファ など。

1本目



●対「SERIE F」。必殺のショートサービスで試合開始



● **○**相手はたまらずハイクリアーで 受けてきた





●ビシッ! とカーソルキー下の ブッシュ。これは取れない



●相手コートに深々とシャトルが突き刺さって、まず1ポイント先取

2本目



○次もショートサービスで……と思ったら、 軽く失敗してしまった

各方面から「アルゴ(アルゴリズム甲子園)なんかやめて、おはこんのページでも増やしたらどう?」などととんでもない方向ちがいの批判・非難を浴びつつ、じっと耐えて連載を続けてきたアルゴリズム甲子園の成果がついにここに登場する。

コナミの名作「ピンポン」の味わいを持つ「対COM版THE BADMINTON」、通称「1 人バドミントン」5タイプ、たっぷり楽しめるぞ。

サービスには2とおりある。 ロングサービス スペースキー でシャトルを落とし、地面に着 くまえにカーソルキー上を押す ショートサービス スペースキ ーでシャトルを落とし、すぐに カーソルキー左を押す

試合中は次の5種類の打ち方を使いわける。スペースキーを押していると弱く打てる。

ハイクリアー コート奥や地面

7115



3本目

●スペースキーを押すと「SER IE F」がサービスする



●げっ、相手もきわどいポイントをショートサービスで攻めてきた



○ヘアピンで返そうとしたが、これだけ低いサービスだとさすがに返しきれなかった。

近くのシャトルを高く打ち返す ドロップ コート中央あたりで カーソルキー左を押し、相手コートのネット際に落とす ヘアピン カーソルキー左で、 低く、ちょんと打ち返す スマッシュ カーソルキー右で 比較的鋭く打ち返す

プッシュ 高く、ネットに近い シャトルをカーソルキー下でビ シッと打ちこむ

対戦してくれるアルゴリズムは「SERIE F」「森一弘」「ぼちかる」「ゴマちゃん」「LOVeIy DFeam」の5タイプあるが、遊び方はみなおなじ。ただし、レベル設定のある「ゴマちゃん」は1~5のどれかを最初に入力する。数値が低いほど強い。また、へたくそな人にはまず「ぼちかる」と戦うこと

4本目



●次もまたもやショートサービス。 こんどもきわどく低い



●やむをえず、ハイクリアーで打ち返した。お願い、やめて



●願いが通じたのか、相手もポワンとハイクリアーで返してきた



●そこで順当にスペースキーを押しながら弱いスマッシュ



◆ の相手もなかよく打ちごろのスマッシュで返してきた



●羽子板気分にひたりつつ、また弱めのスマッシュで返し、ラリーは続いていく

をおすすめする。編集部一へた なわたしは、唯一、こいつにだ けは勝てる。 (コ)





典 闽 9+ 4 Qu

料金受取人

新宿北局承認

52

差出有効期間 平成6年1月 10日まで 切手不要★

(受取人)

05

東京都新宿北郵便局 私書箱第2007号

(東京都豊島区高田3-10-11)

日本カルチ

MSX-FANS@예



▼下に必要事項を ご記入になり大至急お出し へださ 都道 い。(切手不要)

化 区

宇

天	严
711#+	
福音品品	
市外局番	
市內局番	
畦	
40	

(ご注意)ご住所は番地まで正確にお書きください。

5

 \cap

り 紫()

今

年薨

1

祖母

上上

XCA

NE M819SN2208



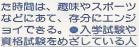


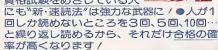


●ダラダラ学習から集中学習へ 教科書や参考書を読むスピードがク ンと速くなります / ●集中力や記憶力

も大きくアップ。学ん だことがスラスラ頭に 入って成績も急上昇/

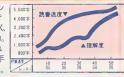
●速く読める分、 勉強時間が短くてすみま 余裕のできた時間は、趣味やスポーツ





あなた

自宅にいながら1日わずか40分、ステップ式の50レッ スンを受けることで、あなたも新、速読法がマスターで きます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、 理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。 レッスン期間は2~3ヵ月もあればOKです。たったこれ だけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手 はありません。あなたもぜひ、この機会にマスターしましょう。





藤野広仁さん

のは、夢のように嬉しく感じています。

1分間5,000字に

和田英次さん (高校生18歳) 私は速読法を書店で知り、本を買 って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学

だったため、うまくいかず、入学をする ことになりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現 在まだ6回習っただけなのに5,000字ぐらいも読めるように なっています。道具を使わないで自分の力で速読ができる



速読こそ現代人必須の 知的アイテムだり

7 .

系

修さん (学生22歳) 就職活動のため、経済新聞を読 み始めたのですが、時間ばかりかか る上に内容が全然理解できませんで

した。ところが、速読を習い始めて「 ・2ヵ月、新聞を読むスピードがとても速くなり、わずか30分 くらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるか に優れています。それからはもう速読のとりこ。やっぱり速読 は現代人の必須の知的アイテムですね

集中力がつき勉強が楽しくなった!/

もっと速く本が読めたら受験勉強や読書も楽しいだろうと思 い速読を始めた。最初は1分間で約500字だった僕が、訓練 2週間で2,000字~3,000字になり、他にも次のような変化があ った。(1)呼吸法の効果だと思うが体調がよくなった。(2)集中 力がついてきた。(3)勉強が楽しく思えるようになった。 かく訓練をくり返すたびにアップするのでとても楽しい。僕は1分 欄10,000字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝して



〒171 東京都豊島区高田3-10-11 日本カルチャースク-☆東京03(3232)8232代



験勉強にムダな努力はいら





★より速く読んで

より深く理解する!

明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。あなたも1日も早くお確かめください















テキスト 新·速読法

ラク

ラク

Ĺ

できれ









目次

レポート	ちえ熱の選考会レポート44①
フォーラム	あしたは晴れだ!45②
読物	マシン語の気持ち 47③
読物	スーパービギナーズ講座48④
解説	ドレミファBON!52⑤
解説	上昇気流546
解説	しん・そくどくほう55⑦
解說	JUMPING SLIME56®
解説	MIRACLE SHOT #579
解説	TOWER改良版······58⑩
解説	遠浅の海の戦い 2 60①
解説	JULIUS 76212
読物	アルゴリズム甲子園65個
※①~13は7	アンケート番号です。

SERUM SCRUM

もっと、もっと、選考会に出品された作品がどんなものだったか知りたい。そこで今月から出品作品の内容も書いていく。

ちえ熱の選考会レポート

今月、注目する作品が3作品あった。「遠浅の海の戦い2」と「2人のGUILE」、「JULIUS7」だ。この3作品に共通しているのは、どれもパート2もの。このうち、けっきょく採用できなかった「2人のGUILE」という作品は、まだ記憶に新しいと思うが、「SーFIGHTER」のパート2だ。前作に比べどういうふうに変わったかというと、キャラクタが「ストリートファイターII」でいうガイルに

なり、ガイルの技を使う。それだけでなく、コンピュータ側のアルゴリズムもよくなり、前作のように、ただ防御していれば勝ち進めるというわけにはいかないようになっている。動きもよくなった。しかし、アーケードゲームなどをモデルにして作った、いわば似顔絵的作品はいかないし、パート2ならもっとオリジナルのアイデアを加えてほしい。

ちえ熱の

WARFARE

WARFARE.FS3

のせちゃえ、いれちゃえ

MSX 2/2+ VRAM128K by 木内靖

常連・木内靖作の『WARFARE』は、むかしからよくみかける生き 残りゲームだが、このタイプのゲ ームは、やはりおもしろいのでこ こで紹介するぞ。

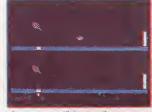
■操作方法 プレイヤー1~3 は赤、青、緑のヘビをカーソルキ ー、スティックの左右で操作する。

スティックでフィールドの大きさを変えられる。ジョイスティック
1、2のAボタンを押すとそれぞれ2人対戦、3人対戦がスタート。
■遊び方 相手や自分の軌跡や壁にあたると負け。勝利すると勝った証として自分のヘビとおなじ色の丸が表示される。

さて、今月からは選考会に出 品された作品に対して作品内容 に関するコメントも付けること にした。どうだろうか。

それにしても今回惜しいのは、

あのSILVER SNAIL クンから届いた作品「A-MA N」はフロッピーが壊れていて、 どの機械でやってもDisk I/O errorが出て、遊ぶことができ なかったことだ。参考は、「プリ ンスオブペルシャの動き」と書 いてある。これはどうしても一 目見たい。ぜひ、再投稿して/



○ ラケットの操作がむずかしかった 「POWER TENNIS」。選考会でプレイしているのを見たら、ファジー鈴木のサーブを Orcが打ち返せないでいた



◆数枚にもおよぶ説明書や、こまかな設定など力作を思わせる「THINFAT」。しかし、プレイ中にいくどかエラーがでるため今回は不採用になった。

	今月の選考会に出品された作品(採用された作品を除く)					
	作品名	作 者	作品内容			
1 .	お茶小僧	バト	無限に入るコップのなかにお茶をどれだけ注ぎこむことができるかを競う。注ぎこむ ポットのお茶がからにならないように注意しながらプレイする。			
I	スライムとあくま	ひろ	画面中央の四角のなかで、悪魔と主人公の追いかけっこゲーム。自分はビョン、ビョンはねながら逃げ、悪魔の体当たり攻撃をかわしていく。画面がきれい。			
1	ついせき	ひろ	ポツン、ポツンと自分の軌跡を残しながら追いかけてくる敵。自分は敵や敵の軌跡に あたらないように、どこまでも生き延びようとする。			
1	SURITOTE	J	上から落ちてくるブロックをチェック模様に並べて消していく、ちょっと変わったテトリスふうゲーム。			
1	爆弾指令 !	SX-SOFT	キミは敵基地を襲撃するために、飛行機に乗って飛んでいく。3回のアタックに失敗 すると、みずから特攻をかけるというのがなんとなくおかしかった。			
1	ACREAGE	TS # SOFT	9 つの四角形が画面に表示され、どれがいちばん大きい四角形が当てるゲーム。みんなでプレイすると盛り上がるタイプのゲームだ。			
1	数字消し	WHITE	横一列に表示されてくる数字の先頭の数字とおなじ数字を入力して消していく、定番 の数字消しゲーム。			
1	WARFARE	木内靖	自分の操作するヘビの生き残りを賭けて相手と戦うゲーム。 2 人から 3 人まで同時プレイができ、フィールドの大きさを変えることもできる。付録ディスク収録。			
1	SNAKE TRIP	KPC	高速に動きまわるへビを操作し、障害物をよけて目的の場所にたどりつかせるゲーム。 しかし、ヘビの操作がとてもハードで大変。			
1	じゃんけんじゃん	蒔田茂幸	ひとりは床、ひとりはビョン、ビョンはねる手を操作するジャンケン対戦ゲーム。手 が床に着いたときが勝負。また、手と床の操作は時間がたつごとに入れ替れる。			
N	THE TERRIBLE NUMBERS	WHITE	先の「数字消しゲーム」と同じ作者による2人対戦の数字消しゲーム。カーソルキーで数字を選んで消していくといった、操作性にくふうがあった。			
N	POWER TENNIS	TOMOKING	画面の上と下にわかれて打ちあう、2人対戦のテニスゲーム。打ち方によってボレー、 スライス、フラット、トップスピンなどが使える。ちょっと未完成なところがあった。			
FP	2人のGUILE	北川及由隆	前作の「SーFIGHTER」のパート2。前作のキャラクタだった「ストリートファイターII」 でいうケン(もしくはリュウ)をガイルにしたもの。			
FP	THINFAT	FRIEVE	スィンファトの聖玉(せいぎょく)の力がなくなり、すごいデブになった主人公が自分をこんな姿に変えた犯人をぶちのめすのが目的というRPG。バグがあった。			

○作品名の左に書いてあるのはその作品のプログラムの長さ。また、ペンネームを明記してあった作者はペンネームを使用した



今月のテーマは「MSXなんか大嫌い」。こんなテーマでみんな意見を送ってきてくれるかな?と、不安だったがハガキが来たのでひと安心。それではみんなのMSXが嫌いな理由はというと……。

MSXなんか、いまだに2DDド ライブ使ってターボR専用ゲーム が少なくて、ソフトのコピーが出 回ってて、パナソニックしかター ボRを出さないほど他のメーカー に見捨てられ、ソフトハウスにも 見捨てられかけて、Hソフトが新 作の半分で、CPUの同時駆動もさ せないし(ある本によると、速度が 数倍UPするらしい)、今月のいー しょーく一情報などにたよらない とソフトハウスが腰を上げてきて くれないときてる。そして、とう とうDSが終わってしまった。だ が、バカな子ほどかわいいという かなんというか、私はMSXが好き だ。おや? 1月号のテーマにな ってしまっているような気がする。 まあ、いいだろう。一言いってお くがMSXの未来をつくるのはオ レたちだ!=神奈川県・ドラゴン ハーフ(?歳)

1991年正月、MSXを離れようとしてPCエンジンを買った。絵も音もきれいだし、ゲームもまあおもしろい。MSXよりソフトの発売量も多いし、コナミも参入した。が、MSXのほうがいい。長年使っているという理由で。=宮城県・

ASH(13歳)

なんだかんだいっても、結局 MSXが好きなんだね。ASHの 「長年使っている」という理由は、 絶対無敵でいい加減で率直なもの だと思う。

「MSXなんか大嫌い」というテーマですがMSXしか使ったことがないのでよくわかりませんがあまり嫌いなところがありません。 まあ、MSXはホビーパソコンだと思っているため、あれもこれもと欲張らないからかもしれません。手兵庫県・藤本敏隆(33歳)

そうです。人間欲張るときりがないのだから、ほどほどのところで妥協するのがいちばん。また、これがMSXと長く付き合うために必要なのかも。

MSXは基本的に嫌いではない。 でも、うちのまわりや友達などは MSXユーザーがいないので、X68 KやPC88などが多くって話が あわなくてさびしい。これはソフト会社いかんにかかっていま す。一群馬県・福田健一(19歳)

むかし、わたしか持っていたのはFM-7だった。その頃、まわりには X1や MZ1500、PC-6601 mk II、Mr.PCだとかみんな持っているパソコンはまるきっりバラバラだったが、パソコンやゲームの話になるとみんなでワイワイしゃべくっていたよ。唯一、同じ FM-7を持っていたやつはゲー

ムを貸してくれないケチなやつだったけどね。

MSXなんか大嫌いだ。せっかく MSX2+を買ったのにターボR が発売された。それがたまらなく ムカツキを覚えた。=愛知県・加藤 憲司(18歳)

ねえねえ、こんなことはパソコン業界ではあたりまえのこと。しかし、そうとわかっていてもムカつく。わたしもFM-7をFM-77に買い換えようとしたとき、「FM-77の次の新機種は絶対、出ないですよね?」なんてばかげた質問電話を富士通にかけたことがあったよ。

MSXなんか大嫌いだ。寝る間をおしんで仕事での失敗は片手では足りないくらい。身体をこわして、まったく麻薬か宗教並の力だ。= 静岡県・荒川法夫(29歳)

法夫さんはつまり、MSXが大 好きだといっているんでしょう。

僕はMSXが初めて買ったパソコンなのだが、使ってみて、とてもアクセスする時間が長い。あと、画面があまりよくない。そして、もっともよくないところが「本体とキーボードが一体である」こと。ヘタするとすぐに電源が消える。これをやめて、本体とキーボードをわけるとよい。=富山県・奥野正理(14歳)

電源がすぐに消えるのはどうしてかわからないが、わたしも見た目からいって一体型より、本体とキーボードを別にしたセパレート型の形のほうがいいなあ。

MSXは確かに素晴らしいマシンだが、機能が中途半端で進化が

のろいのが気にくわん! ハッキリいって他機種に比べて2~3年は遅れているぞ! 値段を考えれば仕方ないなんて言い訳はたくさんだ! 特にVDP。すでに9958を大幅にバーションアップさせた990(機能的にはX68K並かそれ以上)が完成しているというのに結局、今回も変更なし。直接機能に関係ないMIDIよりもそっちを入れてほしかったと思うのはやらない! これがいちばんムカつく。だけど好きなんだよま MSXが!=東京都・本多常能(20歳)

新VDPの話はわたしも聞いたことがある。そして、それがMSXに搭載されるかもしれないということも。でも、いつか出ることを信じて待つしかない。まったく関係ない話だが、ある小説に「こいつ(コンピュータ)はいつか、こいつに管理される側とそうでない側に人間をわけてしまうのではなかろうか」と書かれてあった。そんなことに使われるコンピュータは大嫌いである。

■5月号のテーマは?

5月号のテーマは『メモリアルゲーム』。今までキミが遊んでみたゲームの、あのエンディングに感動したとか、あの戦いは手に汗にぎったとか、あのシーンが忘れられないだとか、MSXのゲームに限らず、また市販ソフトに限らず、今も印象に残っているゲームについて書いてきてほしい。そして、ゲームとはこういうもであるという、キミのゲームに対する意見を待っている。 (ちえ熱)

情報局

付録ディスクをこうしてみてはいかが?

米屋のチャチャチャ(兵庫県・ 17歳)からこんなものが届いた。マウスでカーソルを操作し、左ボタンでロールアップ、右ボタンでロールダウンするディスクマガジンシステムとでもいうべきもの。好きなところをクリックすると、そのコーナーのメッセージがするす



ると出てきたり、プログラムを実行したりする。また、F9キーでメインメニュー画面に戻れる仕組みになっている。

手紙には、

「これはずいぶん前に作ったものなので内容はほっといてください。見てほしいのは『起動の速さ』

と「他のプログラムを走らせた後 でもリセットせずにメニューに戻 れる」ことです。付録ディスクは遅 くてつらいです。 特にファンダム のゲームをやるたびにリセットな んてあんまりです」

と書いてあった。ディスク担当者に見せ、コメントを迫ってみた。

付録ディスク担当者からのコメント

コルサ (付録ディスクのデスク) ……という手紙が来たんですけど。 UKP(張本人) いやあ、このシステムいいですねえ。

コ これ、米チャが自分で日ドット フォントを作っているんですよ。 **U** ふむむ。おお、速い速い。

コ この手紙をはじめ、付録ディスクは遅い、という苦情が多くて。

U ああ、それは耳にたこの海岸物語PART3ですよ。MSX2+以降対応にしてよければ漢字の面倒がないので速くなりますが……。

コ せめて、BASICから小メニューに行ければいいんですが。 U あれ、行けませんでした? 行

くはずですけど……。 (以下、117ページに続く)

質問箱

ディスクドライブがほしい

ボクは今、ディスクドラ イブがほしいのですが、 電機店で聞くと「生産完了した」 といわれた。ディスクドライブが あるとコピーなどが楽になるので、 なんとか手に入れることはできな いのでしょうか?

(兵庫県·M. S. E I J I / 15歳)

M. S. E I J I クンのハガキを見ると、使用している機種はA 1 S T と書いてある。A 1 S T ならR A M ディスクを使って複数のファイルを簡単にコピーができるぞ。R A M ディスクとはメモリのうちのB A S I Cで使用しない部分をプログラムやデータの保存領域として、フロッピー

ディスクのように使用できるもの。 これを使って今月の付録ディスク に入っているファンダムの全作品 を1回でコピーしてみよう。

まず、高速モードで起動し CALL RAMDISK(96) として96KバイトのRAMディ スクを設定しておいて、 COPY"A:*.FD2"TO" H:"

として付録ディスクからRAMディスクに全作品のコピーをし、コピー用ディスクに入れ替えて、 COPY"H:"TO"A:" これで、RAMディスクからコピー用ディスクにコピーされて終了。 もっとも、DOSでコピーしても

1回ですむけれどね。

(**5**)

質問箱

DOS2とDOS1の関係

ターボRのDOS2モードでフォーマットしたディスクにセーブしたプログラムをDOS1モードで実行させると不都合がありますか? また、DOS2モードでフォーマットしたディスクのファイルをDOS1でフォーマットしたディスクにコピーした場合も正常にコピーできますか? (愛知県・袴田守/?歳)

DOS1とDOS2のそれぞれでフォーマットされたディスクの違いは、ターボRにディスクを入れてリセットしたときに高速モードになるか、標準モードになるかというていどの違いで、ファイルそのものは、どち

らでも読み書きできる。

編集部でも、DOS1とDOS 2のディスクが混在していて、ターボRにセットしてリセットしないとわからなくなったりしているが、とくに問題はない。

ただし、DOS 2で「ディレクトリ」になっているものは、DOS 1 で見ると、ファイル名と区別がつかないのに、読みこむこともできないし、コピーすることもできない。また、DOS 2フォーマットのディスクに入っているDOS 1 のシステムを起動したいときはリセットして1キーを押しておかないといけない、など、多少のすれちがいはある。

 (\Box)

情報局

1月号『CARD-BATTLE』にバグ

1月号『CARD-BATTLE』の記事およびプログラムで、編集ミスによる訂正箇所が数か所ありました。作者のEVERESTER-SOFT、読者のみなさん、および解析者のANTARESにおわびして訂正します。以下は、2月号50ページ欄外に掲載した「訂正」の内容を含みます。

①P61・1段目。その他の変数2 行目。「行1100の順に」→「行1180 の順に」②3段目最終行「330~470」→「330~480」③P62・1段目・16行目「ターン150」→「ターン100」④2段目・改造法「行350を/350 Z=1:GOSUB6ØØ:END」→「行380を/380 Z=1:GOSUB65Ø:END」→「行380を/3800の直前に」→「820の直前に」⑥プログラムの行820~830を以下のリストに修正。以上。(コ)

820 GOSUB670:Z=Z+1:IFZ=3THENZ=1:TU=TU+1: IFTU=80THENGOSUB1100:PRINTES", いまおら かいふく かいのカートでを、"E\$"-)つかっことを、きんしでまず、V=1:Z=2:GO SUB660:Z=0:GOTO820 830 IFZ=1ANDTU=100THENGOSUB1100:PRINTES"

830 IFZ=TANDTU=100THENGOSUB1100:PRINTES" ・ 後書産*やったのかは 性や(しか*ES** 一巻 旧P. MAN HP 2 分のに する":FORI=1TO2:HP(I)=HP(I)/3:MH(I)=MH(I)/ 3:NEXT:Z=2:GOSUB660:GOSUB670:Z=1:GOTO150 FISE150

情報局

WSXを高速モードに

MノアンIZ月 533ペーシにハナソニックA 1 WXとWSXを、ちょっとした高速モードにするやり方を載せたところ、「わたしのWSXでは、この通りにやっても高速モードにならないぞ」という質問電話がかかってきた。

この頃、編集部のWSXは貸し出されていたため確認のしようがなく、だだ、その記事担当者のファジー伸一が持っているWSXでは、高速モードになるのである。

そんな折、送ってきてくれたのが吉田泰正クン(埼玉県・16歳)の 高速モードにならないWSXを高速モードにするやり方だ。彼の情報によると、

「私(友人も)のA1WSXは高

Mファン12月号53ページにパ 速モードにならなーい。たぶん他 ソニックA1WXとWSXを、 の読者で、ならない人もいるはず。 ょっとした高速モードにするや で、そういうWSXでの高速モー 方を載せたところ、「わたしのW ドのやり方は、

> OUT &H4Ø, 8:OUT & H41, Ø とすればOK。通常モードに戻す

には、 OUT &H41, 1 とすればいい」ということ。

しばらくして、編集部にWSXが戻ってきた。そこで、まず12月号に載っていたやり方を試してみると高速モードにならなかった。次に泰正クンのやり方を試してみると、たしかに通常よりちょっとは速い高速モードになった。泰正クンありがとう。 (ち)

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは2月末

■ハガキの書きかた

- 日。抽選で10名にオリジナルグッ ズをプレゼントするよ。
- ■アンケート集計結果(1月号) それでは、1月号の集計結果を 発表しよう。3位は「あしたは晴れ だノ」、2位は「ロイヤル・ナイン・ ゴルフ・クラブ」、1位は「スーパ ービギナーズ講座」でした。



スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集 している。

- ●質問箱=読者から寄せられた 質問にお答えしている。プログラ ムがうまく動かないときや、知り たいテクニックがあるときなど、 広く質問を受け付けている。解答 はそのつど適任者がおこなう。
- ●情報局=掲載プログラムの改造法やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。
- 1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。
- ●あしたは晴れだ/=5月号のテーマ「メモリアルゲーム」について、みんなの意見を大募集している(しめ切りは2月末日)。また、「あしたは晴れだ!」のテーマも同時に募集中。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聴いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・〇〇〇」係まで (〇〇〇に各コーナー名を入れる)。 住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

図からわかる マンシンに の気はまち 第B回:タイマー割りこみフックの巻③

前回のサンプルは、F6キーを押すたびに現在の時刻を教えてくれるもの(以下「F6時計」と呼ぶ)で、大きく分けて次の3本のマシン語ルーチンでできていた。

①タイマー割りこみフック(以下たんにフックと呼ぶ)にもともとあったものを別の場所に保存したうえでF 6時計用に書き換える

②F6時計本体

③フックをもとにもどす

このうち①をUSRに、③を USR1に設定して、USRを 呼び出してF6時計を開始し、 USR1を呼び出してF6時計 を終了するようになっていた。

今回のサンプルでは、この① の部分をBASICで置き換えてみた(マシン語ルーチンのアドレスなども多少変更した)。その手順を図解したものが、図の(1)~(5)だ。BASICでやってみると、タイマー割りこみフックを書き換える作業の意味がよく見えてくる。

もとのルーチン①で最初にやっていたことは、コードF3h、ニーモニックでいえば「DI」(割りこみ禁止)だった。割りこみ禁止とは、読んで字のごとし、割りこみを禁止することだが、なぜそんなことをするのか。書き換えているとちゅうで割りこまれてフックを呼ばれたら(つまり実行されたら)わやくちゃになってしまうから。フックを

計画どおり完全に書き換えるまで、割りこみ機能には死んでおいてほしい。それが、このDI(Disable Interrupt)命令なのだ。ちなみに、目的を果たし、いつ割りこまれてもだいじょうぶな状態になったところで割りこみ機能を復活させる命令は、コードFBh、ニーモニックの「EI」(割りこみ許可:Enable Interrupt)だ。この2つの命令は、ルーチン②、③の始めと終わりの〇9の直前にもある(行110、120参照)。

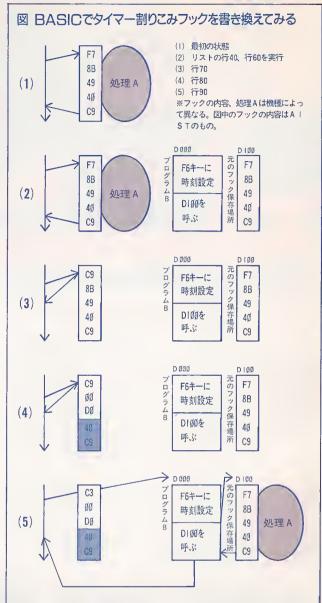
BASICには、タイマー割りこみ禁止とか許可などの命令はない(インターバル割りこみはまた別のもの)ので、フックの書き換えは、DIとEIではさみこんだマシン語でおこなうのがふつうだ。というより、不用意にBASICで書き換えようとするとほぼ確実に飛ぶ。

しかし、図の〇のように、まずフックの先頭にC9hを書きこんでフックの2バイト目以降を無確させておき、しかるのちに(4)2バイト目以降を書き換える、という手順でやれば暴走の危険なく、フックをBASICで書き換えることができる。

サンプルリストでは、

A = USR(0)

を実行することでフックがもとにもどるようにしてある(前回と異なるので注意)が、同様にこれもBASIC化できる。



リスト 半分BASICでF6時計

F6-CLOCK. HM3

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYON 20 CLEAR 200,&HD000:KEY6,CHR\$(21)+"00000 0"+CHR\$(10)+CHR\$(21)

4ø AD=&HDØØØ:READ A\$:FOR I=Ø TO LEN(A\$)\\
2-1:POKE AD+I,VAL("&H"+MID\$(A\$,2*I+1,2))
:NEXT

50 AD=&HD200:READ A\$:FOR I=0 TO LEN(A\$)¥
2-1:POKE AD+I,VAL("&H"+MID\$(A\$,2*I+1,2))
:NEXT:DEFUSR=AD '●● A=USR(0)--OFF
60 FOR I=0 TO 4:POKE &HD100+I,PEEK(&HFD9

F+I):NEXT

70 POKE &HFD9F,&HC9

***Ood hook save

**Ood matta!

80 POKE &HFD9F+1,&H0:POKE &HFD9F+2,&HD0

90 POKE &HFD9F,&HC3

110 DATA F321D0F80E06DD21F5010DE5C5CD5F0

120 DATA F32100D11119FFD010500EDB0FBC9

タロはスプライトモード2の機能を使った、ちょっとしたシューティングをディスクに収録しておいた。たたしたシューティングをディスクに収録しておいた。ただし、あくまでサンブルなので、期待しないように。

多色スプライトの作成方法

スプライトモード2があまり 使われていない理由のひとつに、 そのスプライトパターンと色の データの作りにくさがあげられ るだろう。1枚のスプライトで、 ドットの横1列ごとに色を付け て使うぶんには、そんなに大変 な作業ではないのだが、複数の スプライトを重ね合わせ、何色 もの色を使おうとすると、ツー ル、とくにエディタなどがなく ては、とても作れたものではな い。なぜなら、重ね合わせるス プライトパターンのそれぞれで、 ドットがある、ないでたがいに 干渉しあって色が決まるから、

グラフィックでパターンを作る よりも、もっと大変な作業にな るのだ。

■1枚のスプライトでの色付け 複数のスプライトを重ね合わ せたパターンを作るのは大変な 作業だが、1枚のスプライトに 色付けする作業はかんたんだ。

なにしろパターンは1枚しか使わないから、スプライトモード1でスプライトパターンを作るのと、労力は変わらない。どこがちがうかといえば、表示する画面がSCREEN4以降の画面であることと、色のパターンデータが必要なことだけだ。

■リスト]「ヨット」

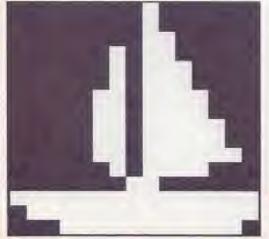
※ディスクに収録。LIST-1. SB3

下の図 1 を見てほしい。 1 枚 のスプライトでの色付けサンプ ルとして、ヨットのパターンを 掲載してみた。図の例のパターンは、ヨットのスプライトを単色で表示したもので、それにカラーコードの部分で示してある

色を付けたものが回にあたる。

上のリスト1をRUNすると 画面中央付近にヨットが表示されるだろう。リストの行1010が スプライトパターンデータ、行 1020が色データになっている。 スプライトパターンデータは、

■図1 ラインごとの着色例



頭のなかでどんな色を付けるか想像しながら、スプライトモード 1 のパターンと同様にデータを作っていく。紙などに書くとよい。

B着色後のスプライトパターン



1枚のスプライトでの色付けでは、横1列ごとに1色が限度。作ったパターンに色を付けていき、その色をカラーコードに変えていく。

カラーコード

······15(白) : ØF :ØF ……15(白) ……15(白) :ØF ……15(白) :ØF ……15(白) :ØF ……15(白) : ØF ……15(白) : ØF ……15(白) :ØF ……15(白) :ØF ……15(白) : ØF -----15(白) :ØF ……15(白) :ØF ······11(黄色): ØB ……8(赤) : Ø88(赤) :088(赤) : Ø8



行20にあるREAD命令によって変数ASに読みこまれ、行30でSPRITESで定義できるデータの形に変えられて定義される。色のデータは、同じく行20にあるREAD命令で変数BSに読みこまれ、行40~50でOLORSPRITEによりスプライト面に定義される。

注意してほしいのは、色はスプライトパターンに定義されるのではなく、表示されるスプライト面に定義されること。ここではスプライト面のに色を定義しているので、ヨットのスプライトはスプライト面のに表示しないと色が出ない。ヨットのスプライトをスプライト面の以外に表示すると、正しい色では表示されなくなるのだ。

■複数のスプライトを重ね合わせての色付け

1枚のスプライトでの色付けはかんたんなのだが、それではどうにも味気ない。 市販ゲーム に出てくるようなきれいなキャラクタを作るには、どうしても

複数のスプライトを重ね合わせ て色付けする必要がある。

ところで、複数のスプライトとは、何枚のスプライトのことなのだろうか。スプライトの重ね合わせで表現できる色の数は、1枚なら2色、2枚なら4色、3枚なら8色と倍々になっていき、4枚重ねれば16色すべて表現できるのだ。ただし、そのうち1色はカラーコード0の透明色になるので注意してほしい。

複数のスプライトを重ね合わせての色付けの難しさは、この表現できる色からくるのだ。色を指定できるのは、それぞれのスプライトのドット横1列でとなので、3枚なら3つの色しか指定できない。残りの色は日とって、3枚なら3色でもない。たとえば、カラーコなくても、これは3枚重ねないらない。なぜならどの色を組み合わせても、なぜならどの色を組み合わせてもないの色をはならるの組み合わまた、指定する色の組み合わ

■表13枚重ねで表現可能な7色

指:	定する	色	重ね合わせによる色			指定する色			重ね合わせによる色				
1	2	3	12	①③	23	023	1	2	3	12	①③	23	(1)(2)(3)
Name of the last	2	4	3	5	6	7	2	5	12	7	14	13	15
1	2	8	. 3	9	10	11	2	9	12	11	14	13	15
1	2	1,2	3	13	14	15	3	4	8	7	11	12	15
1	4	8	5	´9	12	13	3	4	9	7	11	13	15
1	4	10	5	11	14	15	3	4	10	7	11	14	15
1	6	8	. 7	9	14	15	3	5	8	7	11	13	15
1	6	10	7	and A	14	15	3	5	9	7	11	13	15
-	6	12	7	13	14	15	3	6	8	7	11	14	15
1	10	12	11	13	14	15	3	6	10	7	-11	14	15
2	4	8	6	10	- 12	14	4	9	10	13	14	-11	15
2	4	9	6	11	13	15	5	6	8	7	13	14	15
2	5	8	7	10	13	.15	5	6	12	7	13	14	15
2	5	9	7	11	13	15	9	10	12	11	13	14	15

せによっては色が重複して表現できる色数が減ることもある。 たとえば、2枚重ねでカラーコード4と7を指定した場合だと、「40R7=7」となり、透明色を合わせても3色しか表現できなくなってしまう。

組み合わせでは表現可能な色でも、指定のしかたを間違うと表現できなくなる場合もある。カラーコード4、8、12の色は、

「40R8=12」となるので表現可能だが、指定する色を4と12にすると、「40R12=12」となってしまい表現できない。

2枚の重ね合わせは少し考えればわかるが、3枚の重ね合わせは難しいので、効率のよい組み合わせを上の表1に掲載した。4枚の重ね合わせは、1、2、4、8の色を指定すれば全ての色が表現可能になる。

付録ディスク収録プログラム「MAKEDATA, SB3」の使い方

複数のスプライトを重ね合わせてスプライトパターンを作るのは大変な作業だ。そこで、グラフィックで作ったパターンをスプライトデータに変えるプログラムを付録ディスクに収録しておいた。

使い方は、まず付録ディスクに 入っている、MAKEDATA. SB3というファイルをロードし、 グラフィックが入っているディス クをセットする。そしてRUNす ると、ファイル名とスプライトの 大きさを聞いてくるので、ファイ ル名と番号を入力しよう。あとは ただ見ているだけだ。勝手にその パターンは何枚のスプライトを重 ねればいいか判断しデータを作っ ていく。ただし、3枚重ねのところは上の表1に従わないものは省いている。データができるとディスクに下のリスト2のようなデータ文の形で保存し、そのファイル名を表示して終わる。付録ディスクにはリスト3のような表示用のプログラムも収録されているので、LIST-3.SB3というファイルをロードし、

MERGE"ファイル名" を実行してRUNしてみよう。画 面にグラフィックと同じスプライ トが表示されたらOKだ。グラフィックのサンプルとして付録ディ スクにTEST-GRP、SB3 が入っているので、試してみよう。

■リスト2「TEST-GRP. SB3」のスプライトデータ

1000 / h°9-; 1 1010 DATA 000000040505070313101010090600 00000000000008000000000020C0000000 1020 DATA 010101010303010101010103030101 1030 / h°9-; 2 1040 DATA 00000004020207031310101F0F060F 0F000000000000000000000E0E000F0E0 1050 DATA 4242424444442424242444444244 44 1060 / h°9-; 3 1070 DATA 070F0F0F00D0507031F1F1F0000070C 0E80C0E0E8E4E4D880C0E0E020C0F01020 1080 DATA 4848484848484444444448884448



FILE NAME: サンファル・DAT

●ファイル名を表示して終わる。拡張子は必ず「、DAT」になるので注意しよう

■リスト3 スプライト表示用サンプル

10 DEFINTA-Z:SCREEN5,2:S=-1
20 READ A\$,B\$:IFA\$="\times"THEN60ELSES=S+1
30 FORJ=0T031:S\$=S\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$(A\$,J\times

自機の表示と操作

先月の講座では、カラーデー 夕にある機能ビットのうち、C Cビットと I Cビットについて 紹介した。今回はそれらの機能 ビットについて、付録ディスク に収録された、かんたんなシュ ーティングゲーム(ファイル 名: SHOOT I NG. SB3) をもとに紹介しよう。

■基本部分の作成と機能ビット シューティングゲームなのだ から、自機が必要だ。せっかく スプライトモード2を使うのだ から、自機のパターンはスプラ イトを3枚重ねて立体感のある ものにした(P37参照)。

自機のパターンができたら、 リスト4のように、試しに移動 と表示の部分を作ってみよう。 行70が入力、移動、表示の処理 を行っていて、入力にはSTI CK関数を使用している。

ここで注意してほしいのは、 PUTSPRITEで動かして いるのは 1 枚のスプライトなの に3枚とも動いていること。こ こでは〇〇ビットの性質を利用 して、表示命令を省略している のだ。CCビットが1のスプラ イトは、CCビットが 0のスプ ライトにくっついて動く性質が あった。つまりここで動かして いるスプライトは、CCビット が 0 のスプライトだということ だ。

自機の移動と表示がうまくい ったら、自機の表示をもう少し 凝ってみよう。入力によりパタ ーンが切り換わるようにするの だ。リスト4にリスト5を追加・ 修正すると、移動方向により自 機のパターンが切り換わるよう になる。ここでもPUTSPR | TEに注意してみよう。自機 を表示するスプライト面はおな じだが、表示するパターンの番 号が入力により変化するのだ。

スプライトの色はスプライト 面に定義される。だから自機パ ターンのように、おなじ色の組 み合わせで表示されるパターン ならば、スプライト面もおなじ でかまわないのだ。

こんどはミサイルが発射でき るようにしてみよう。 リスト日 を追加・修正すると、スペース キーでミサイルが発射できる。

このミサイルのパターンには 赤い噴射の部分があり、この部 分はぶつかっても熱いだけで爆 発しないのがふつうだ。おなじ スプライトで、一部だけ衝突判 定しないようにするには、IC ビットというのがあったのを覚 えているかな? このミサイル のパターンの赤い部分ではIC ビットを1にして衝突判定しな いようにしているのだ。行1140 のデータを見るとわかるだろう。

STICK関数とSTRIG関数

●書式:STICK(n)

STICK関数とは、カーソル キーやジョイスティックでの方向 入力に使われるもので、上から時 計回りに1~8、なにも入力がな ければりを値として持っている。

STICK関数のカッコの中に 入れる数値(引数という)は0~2 の範囲で、0ならカーソルキー、 1 ならポート 1 のジョイスティッ ク、2ならポート2のジョイステ ィックの状態を調べてくれる。

ここでは、変数Sに値を保存(値 がいつも変化しているので保存す る必要がある)し、S=3(入力が 右)なら自機のX座標を加算、S=

7(入力が左)なら自機のX座標を 滅算しているのだ。

●書式:STRIG(n)

STRIG関数はスペースキー やジョイスティックのトリガーボ タンの状態を調べる関数で、押さ れていればー1、押されていなけ ればりを値として持っている。

引数の範囲は0~4で、0なら スペースキー、1と2はそれぞれ ポート 1 のジョイスティックのト リガーAとB、3と4はそれぞれ ポート2のジョイスティックのト リガーAとBの状態を調べる。

ここではミサイルの発射判定で 入力があるかを調べている。

■リスト4 自機の表示と入力による移動

行10~50は前ページのリスト3と おなじものを使用している。この部 分での役目は、スプライトパターン とスプライトの色を定義することだ。 行60では、自機のX座標用の変数 乙を設定している。

行70は、このリストのメインルー チンの部分で、まず、STICK関 数でカーソルキーの状態を調べ、そ れにより自機のX座標を計算し、自 機のスプライトを表示している。表 示しているスプライトは、CCビッ トが①のパターンだけだが、3枚全 部が移動するのだ。

※付録ディスクに収録してあります。 ファイル名: LIST-4. SB3

■リスト5 自機の傾きの表現

60 S(3)=3:S(7)=6:Z=120:P=0
70 S=STICK(0):Z=Z+(S=3)*(Z<240)*5-(S=7)*
(Z>0)*5:IFP<>S(S)THENP=S(S):PUTSPRITE1,(
Z,190),P+1:PUTSPRITE2,(Z,190),P+2
80 PUTSPRITE 0,(Z,190),P:GOTO70
1040 '5" + (Z+"6+"/)"5-)
1050 DATA 00000000010101010101010101010101

リスト4にこのリスト5を追加・ 修正すると、自機の移動方向により 表示されるスプライトパターンが切 り換わり、自機の傾きを表現できる ようになる。自機の移動方向は、カ ーソルキーの入力が左か右かで決ま るので、あらかじめそれぞれの方向 に傾かせたバターンを作っておき、 入力が変化したときに表示を切り換 えるようにしている。配列変数S

(n)と変数Pの使い方がポイントだ。 ここでは3つの表示パターンとも、 おなじ色データで表示できるので、 表示するスプライト面番号を変えた り、色定義をやりなおさなくてもす むのだ。

※付録ディスクに収録されている、 LIST-4. SB3をロードして MERGE"LIST-5, SB3" を実行すると追加・修正できます。

■リスト6 ミサイルの発射と移動

60 S(3)=3:S(7)=6:X=0:Y=0:Z=120:P=0:Q=0
80 PUTSPRITE 0,(Z,190),P
90 IFOTHENY=Y-8:PUTSPRITE9,(X,Y),,9:IFY<
-16THENQ=0
100 IFQ=0ANDSTRIG(0)THENQ=1:X=Z:Y=174:PU
TSPRITE9,(X,Y),,9
110 G0T070
1120 / 547U -1
1130 DATA 04040404040404040404040E150E15
042020202020202020202070A870A820
1140 DATA 0F0F0F0F0F0F0F0F0B0E0F28282828

さらにこのリスト日を加えると、 スペースキーでミサイルが発射でき るようになる。行60にミサイルの座 標と発射フラグの設定を追加し、行 90でミサイルが発射されていれば移 動・表示し、画面外に出たかの判定 をしている。行100ではSTRIG関 数でミサイル発射判定をし、発射す

るなら座標などを設定し表示する。 ミサイルの色データで、噴射部分

は | Cビットを] にして衝突判定し ないようにしてあるのがポイント。 ※リスト5の部分に記された方法で リスト4と5を合わせたものに MERGE"LIST-6, SB3 とすれば追加・修正できます。



衝突判定などめ工夫

スプライトを登場キャラクタ をして扱う場合、とくにスプラ イトモード2ではいろいろな工 夫をすることができる。

ミサイルの噴射部分は衝突判 定をしないとか、もっと基本的 な部分では、キャラクタとキャ ラクタがぶつかったときに割り こみを発生させてくれること。

これは、とくにシューティン グゲームなどでは有効で、文字 やグラフィックを使ったキャラ クタでは得られない特典だ。

■衝突判定とは

スプライトの衝突判定による 割りこみとは、リストフのよう にあらかじめおまじないをして おけば、スプライトとスプライ トが重なったときに、特定の行 を呼び出してくれるというもの だ。だから、いちいち座標を調 べなくてもいいし、ちゃんとド ットとドットが重ならないと割 りこみはかからない。

割りこみがかかったときに呼 び出される行(割りこみサブと いう)では、リスト8のようにど

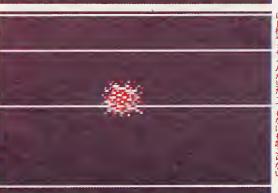
のスプライトとどのスプライト が衝突したか判定したり、状況 によっての処理を行う。今回の シューティングゲームでは衝突 は2つのパターンしか起こらな い。自機と敵の衝突か、もしく は敵とミサイルの衝突だ。

リスト日のように処理を設け、 ゲーム中に | Cビットを] にし たり[にしたりすると、無敵な どの効果が得られる。ICビッ トが1のときは、そのスプライ トとほかのスプライトが重なっ ても、衝突判定を行わないので 割りこみがかからないのだ。

敵が爆発すると、爆発のパタ ーンになるが、このゲームでは ただの煙の固まりと考えている ので、このスプライトには全体 に | ロビットが] になっていて、 自機やミサイルが重なってもな にも起こらない。

あまりおもしろいゲームには ならなかったが、敵や自機、ミ サイルのパターンをオリジナル のものに変えたり、自分なりの 改良を加えてみてほしい。





発のパターンに変わり、ミサイルは消えた。これの敵とミサイルがぶつかった直後の写真。敵が爆 自機やミサイルが当たってもなにも起こらない

いちおう

■リストフ スプライト衝突割りこみの定義

50 S(3)=3:S(7)=6:X=0:Y=0:Z=120:P=0:Q=0:X X=0:YY=-20:ONSPRITEGOSUB160:GOTO150

ZNUSHOOTING, SB3 のリストの一部。この行の終わりに 55ON SPRITE GOSU B~というのが衝突割りこみを定義 している部分。SPRITE ON という命令を実行すると、衝突割り こみがかかるようになり、一の部分 に書かれた行を呼び出すようになる。

■リスト8 スプライト衝突割りこみ処理

160 SPRITEOFF:COLORSPRITE(3)=33:IFY<175T
HENM=X:N=Y:PUTSPRITE7,(0,217):Q=0ELSEM=Z
:N=190
170 FORJ=3TO6:PUTSPRITEJ,(M,N),J+12:NEX
T:IFN=190THEN180ELSEV=0:N=8:T=15:U=2:SC=SC+10:IFHS<SCTHENHS=SC:GOTO200ELSE200
180 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:LI
NE(90,98)-(167,109),8,BF:LINE(89,97)-(16
8,110),15,B:COLOR10,0:FORI=93TO94:PRESET
(1,100),TPSET:PRINT#1,"GAME OVER":NEXT
190 IFST(0)=1THEN40ELSE190
200 PRESET(10,2):PRINT#1,USING"SCORE:###
HIGH-SCORE:######";SC;HS:RETURN

このリストの最初にあるSPRI TE OFFという命令で割りこみ が解除される。つぎにあるCOLO RSPRITE命令で、爆発パター ンの | ロビットを] にしているのだ。 このゲームでは、自機と敵かミサイ ルと敵しか衝突しない。敵が自機と おなじ丫座標なら(変数丫は敵の丫 座標)自機と敵、そうでなければミサ

イルと敵が衝突したとわかるのだ。 衝突があった位置に爆発パターンを 表示し、敵と自機が衝突していたな ら行180以降のゲームオーバー処理 を実行する。敵とミサイルならスコ アを加算し、もとの処理にもどる。 衝突割りこみ処理はサブルーチンと して呼び出されるので、RETUR Nでもとの処理にもどる。

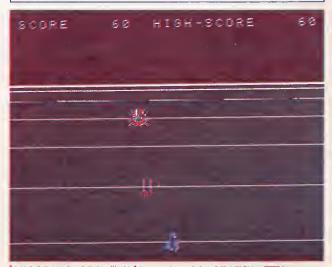
■リスト9 無敵などの工夫

<mark>100 C=CMOD7+1:COLOR=(8,C,0,0):IFGTHENG=G</mark> -1:IFGTHEN120ELSECOLORSPRITE(0)=1:COLOR, 110 IFPEEK(-1045)=251ANDSc>49THENCOLORSP RTTE(0)=33:COLOR,,2:SC=SC-50:G=9:GOSUB20

行100では敵やミサイルに使われ ているカラーコード日の色をパレッ ト切り換えして点滅させている。

このゲームではスコアが50以上あ れば、GRAPHキーを押したあと 少しのあいだ無敵になる。ただし、 スコアは一50される。パレット切り 換えの次からがその無敵の処理が行 われている部分で、変数Gは無敵に

なっている時間。()になると、自機 の1枚目のスプライト面の色を10 ビットが①の状態に設定しなおして、 周辺色を黒にもどしている。行110で はGRAPHキーの入力判定を行い、 判定があれば自機の1枚目のスプラ イト面の色を | ロビットを 1 にして 設定し、無敵になったことを示す周 辺色を緑色に変えている。



【SHOOTING、SB3の遊び方】カーソルキーの左右で自機を移動し、画面上 から迫ってくる敵をよけ、スペースキーでミサイルを発射し、敵を撃破するゲーム。 スコア50と引換えに、GRAPHキーで一瞬無敵になれる。リプレイは上キー。

ドレミファBON!

MSX MSX 2/2+RAM8K BY 蒔田茂幸

▶遊び方は35ページ

変数の意味

テキスト座標

A、B……音符の速度(以下、移動中の音符キャラ・音階名キャラを総称して音符と呼ぶ)

X、Y······音符の位置

その他の変数

○……音符の音階名コード(□~フで順にドレミファソラシド)

□・・・・・壁フラグ(高いドのとき1) / 一時変数

E······最後のレベルアップ以後

に壊したブロックの数(レベル アップ判定用)

E\$·····エスケープシーケンス 田

F……低いドのキャラクタコード

G……音符の右端通過カウンタ (11-Lからカウントダウンして 0 になると強制落下)

├・・・・・ハイスコア

1、 」……ループカウンタ

Κ……連続破壊時、途中で壊した(低い)ドの数

1 ……レベル

M\$(□)·······効果音用MML

□……連続破壊時の合計得点

S....スコア

T……スティック入力値

U……]つのブロック破壊に対

する得点

∨······音符の移動先のキャラクタコード

Z······音符キャラと音階名キャラの切替スイッチ

スプライトパターン番号

(面番号は()のみ)

0……音符キャラ 97~104……ドレミファソラシ

キャラクタ

97~103(a~g)……ドレミファソラシ

105(i)······壁

112(ロ)……ブロック破壊時の 効果用

プログラム解説

10~50 プログラム初期化

10 画面初期化/整数型宣言 /スプライトジェネレータテ ーブルアドレスの変更/画面 再初期化/プログラム定数の 定義/効果音/お待たせメッ

10 SCREEN,0:COLOR15,1,1:DEFINTA-G,I-P,V-Z:KEYOFF:BASE(9)=BASE(7):SCREEN1,,0:WIDTH32:E\$=CHR\$(27)+"Y":PLAY"SM15000L204CDEFGABO5C":PRINTE\$"((. h \ \nu \ \na \ \nu \ \na \

20 FORI=727T0256STEP-1:V=VPEEK(I):V=(VAN D224)OR(VAND63)\(\frac{2}{2}\):VPOKEI,VORV\(\frac{2}{2}\):VAND V\(\frac{2}{4}\):NEXT

40 FORI=0TO1:D=ASC(MID\$("ip",I+1,1))*8:F
ORJ=0TO7:VPOKED+J,VAL("&H0"+MID\$("00BFBF
9F00FBFBF3248009500A900124",I*16+J*2+1,2
)):NEXT:NEXT:VPOKE8198,&H91:VPOKE8199,&H
91:VPOKE8205,&H74:FORI=0TO12:PRINTE\$"7
":NEXT

50 FORI=2TO8:LOCATE7,I:PRINTSTRING\$(18,"
i"):NEXT:L=1:F=97:C=RND(-TIME)*8:FORI=0T
O5:READM\$(I):NEXT

60 PRINTES"!2iiiiiii":FORI=11TO22:LOCATE
11,I:PRINTSTRING\$(10,"i"):NEXT:PRINTE\$"!
)"SPC(7):GOSUB150:X=11:Y=10:A=1:B=0:Q=0
70 FORI=0TO3:LOCATEI*2+9,1:PRINTMID\$("abcd",I+1,1):PLAY"SM3000L404"+MID\$("CDEF",I+1,1):FORJ=0TO500:NEXTJ,I:PRINTE\$"!2ppppppp":PLAY"S12M150C":FORI=0TO800:NEXT:PRINTE\$"!2 BON! ":PRINTE\$"-1991.7":PRINTE\$"!2 BON! ":PRINTE\$"-1991.7":PRINTE\$"|50SUB150":GOSUB150

80 T=STICK(0):L=L-(T=7)*(L>1)+(T=3)*(L<9):IFSTRIG(0)THENS=0:G=11-L:FORI=10T021:L
OCATE12,I:PRINTSTRING\$(8,32):NEXT:GOT090
ELSENEXT:GOT060

90 PLAY"SM1500004L2"+MID\$("C D E F G A B O5C",C*3+1,3):U=L*.5:Z=0:K=0:IFC =7THEND=1:GOSUB150ELSED=0:GOSUB150

100 FORI-0TO200:NEXT:LOCATEX,Y:PRINT" ":
PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),7,(F+C)*Z:IFX>19T
HENX=11:G=G-1:GOTO90ELSEIFX>11AND(STRIG(
0)ORG<1)THENA=0:B=1:Z=1:G=11-L:IFG<1THEN
G=1

110 X=X+A:Y=Y+B:V=VPEEK(6144+X+Y*32):IFV
>96THENIFV=F+CTHEN120ELSELOCATEX,Y-1:PRI
NTCHR\$(F+C+D):IFY=11THEN140ELSEX=11:Y=10
:A=1:B=0:Z=0:S=S+Q:Q=0:C=RND(1)*8:IFE>9T
HENL=L+1:E=0:PLAYM\$(3):G=11-L:IFG<1THENG
=1:GOTO90ELSE90ELSE90ELSE100

120 IFQ>ØANDV=97THENIFK=ØTHENK=1ELSEK=2
130 U=U*(2+K):PRINTE\$")+"USING"*#######
";Q+U:PRINTE\$"+"USING"*########*";U:Q=
Q+U:PLAY"S8M8ØØL4"+M\$(K)+MID\$("CDEFGAB",
C+1,1):LOCATEX,Y:PRINT"p":C=(C+1)MOD7:E=
E+1:FORI=ØTO15ØØ:NEXT:FORI=ØTO1:LOCATE11
,9+I:PRINTSPC(10):NEXT:GOTO100

140 FORI=15TO17:LOCATE11,I:PRINTSPC(10):
NEXT:PRINTES"0+GAME OVER":PLAYM\$(4),M\$(
5):FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:H=S-(H>S)*(
H-S):L=1:PUTSPRITE0,(0,209):PRINTE\$"*,"S
PC(8):GOTO60

150 PRINTES"#("USING" LEVEL ## ";L
:PRINTES"%("USING" HI-SC######### ";H:PR
INTES"'("USING" SCORE######## ";S:RETUR

160 DATA "04","05","06","SM10005L64FGA","SM1500004L16FBAGAGFEC2.","SM150003L4DEC2."

注意: このプログラムはスプライトジェネレータテーブルアドレスを書き換えているため、実行後、他のプログラムを実行すると、文字やスプライトが正しく表示されない可能性があります。このプログラムの実行後、他のプログラムを実行する場合はいったんリセットするが「BASE(9)=14836」を実行してください。



セージ

20. 太文字処理の一種(数字・英大文字・一部の記号) 30 パターンジェネレータテーブル兼スプライトジェネレータテーブル書き換え(97~104)/スプライトパターン定義(0)

40 パターンジェネレータテーブル書き換え(105、112)/カラーテーブル書き換え/お待たせメッセージ消去

50 パラメータ表示部の壁を描く/変数初期化/プログラム定数定義/乱数初期化

60~80 ゲーム初期化

60~70 タイトルデモ/次の 音符初期化で行うべき変数初 期化

80 スティック入力/レベル 変更/トリガー判定と処理/ ループ 90 次の音符初期化(効果音/ 変数初期化)

100~130 メインループ

100 ディレー/ブロックを 壊したときの前のブロックの 消去/音符の表示/音符の右 端通過判定と処理/トリガー 判定・強制落下判定と落下の ための変数初期化

110 音符の座標更新/ブロックにぶつかったか判定/同じ音にぶつかったか判定/ブロックの表示/ゲームオーバー判定/スコア更新と次の音符のための変数初期化/レベルアップ判定と処理120~130 同じ音にぶつかったときの処理

140 ゲームオーバー

150 パラメータ表示サブ

160 効果音データ(行50で読み

こみ) (ANTARES)

ブログラマから ひとこと

5日で採用

本2度目の採用ありがとうございます。投稿してから5日で採用通知がきたので驚きました。そういえば封をしてあったテープがはかれそうでしたよ。このゲーム、文字との衝突判定がわかって何か月かしたころ、テトリス系のゲームが作りたいと思ったときに作ったゲームです。奇妙なタイトルとゲームオーバー時の音が気に入っています。下から「ミレドシラソファミレドシ」とならべると商得点が得られるでしょう、きっと。最高得点は切万5816点です。 暇があったらこの得点に挑戦してみてください。ところで神戸のボートタワーを知っているだろうか。そこへ行けば不幸のベンチと遭遇することができるだろう。ではまた。☆

蒔田茂幸 千葉・16歳





JOUSHOU, FD3

上昇気流

MSX MSX 2/2+PAM8K BY 村林恒

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

B、 C…… 弾の座標

V······上昇気流のX座標(Y座標は167に固定)

X、Y……ボールの座標

その他の変数

A ······ 的配置時の的の位置 E ······ スコア G······トリガー入力用

H ······ハイスコア

| ・・・・・ループ用

L ····· 入力フラグ(トリガーの 連続防止用)⇒入力がなければ ①、入力があれば 1 になる M·····・弾の発射フラグ⇒ 0 =発

M······理の発射ノフク⇒ U = 発 射していない、 1 = 発射中

□……ラウンド数

□ ……上昇気流の×座標増分(−4か4の値)

B……乱数初期化用/ボールの

X座標増分(-8~8の値)

S……スティック入力用

T……的の残り数

□ ……ボールのY座標増分(-4~4の値)

ZY······弾の発射時のY座標→ スコア計算に使用

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の型宣言●乱数初

期化●表示文字数設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●背景色設定

2 ゲーム前設定

●前景色、周辺色設定●ラウンド数更新●ボールの座標と増分、 上昇気流のX座標と増分初期化

●弾用フラグ初期化●的の数設定●スコア表示●PSGレジスタ設定

3 的の配置

●的配置ループ開始●的の位置
設定●的の配置判定⇒①【的の位置が空白でないなら配置不可】やり直す ②【的の位置が空白なら配置可】的の表示/配置ループ閉じ/ラウンド数表示

4 ボール移動

●スティック、トリガー入力受け付け●ボールのX座標増分、 座標計算●ボールのY座標増分 更新●ボールのY座標増分調整 判定→【増分が5なら】増分を4 に設定

5 ボール表示と上昇気流の移

プログラマから ひとこと

笑われた理由

やっと採用されました。このゲームは同時に送った8本のなかでいちばん自信のなかったものなのでよけいうれしいです。では自己紹介をします。市立三内中学校8年8月14番、部活はやっていません。文化祭の開催式のとき、ステージに登場してきて、大笑いされた人ですよ。これを読んでいる三内中の人は、なぜ私が笑われたのか教えてください。それからわたしは相撲ファンです。頑張れ舞の海、貴ノ浪。旭富士はもうだめだから、これからの青森県力士に期待しています。話は変わって、スーパー付録ディスクはよいですね。これまでは長いプログラムを見ても、打ちこむ気がしなかったのですが、これでどんな長いものでもすぐ遊べてたいへんよいです。あとは書くことがないのでこのへんで終わりたいと思います。このゲームを楽しいと思ってくれる方がいたら幸いです(くだらないと思った方はすみません)。 村林恒 青森・15歳





〈ファンダムニュース/ここだけの話①〉去年の12月15日に東京パーンで開催された電遊フェスティバルに行ってみた。会場では A V フォーラムで常連のふらっとまあしゅや、ふらわあ等と話す機会があったり、付録ディスクにエラーが出るという質問を受けたりと、読者とコミニュケーションをとってきたよ。その日、「JUMPERの挑戦」のトーナメント戦が行われた。私も参加したかったが、あまりにもレベルが高く参加は辞恩。ああ残念。(ち)

動・表示

●ボールのY座標計算●ボール 表示●上昇気流のX座標計算● 上昇気流表示●上昇気流の増分 判定→【X座標が画面の端なら】 増分を反転

6 弹発射判定

●弾発射判定⇒【トリガー入力があり、入力フラグが①で弾が発射されていなければ発射】入力フラグ設定/弾発射フラグ設定/弾の座標設定、Y座標保存

7 弾移動・表示/命中判定

●弾が発射されているか判定⇒ 【弾発射フラグが 1 なら】弾のY 座標計算/弾の表示/はずれ判 定⇒①【弾が画面下にあれば】弾 消去/弾発射フラグ初期化 ② 【弾が画面下までいっていなければ】弾の命中判定⇒【弾の位置 に的があれば】スコア加算/効 果音/的の数更新/的の残骸表示/弾消去/弾発射フラグ初期 化/スコア表示

8 クリア判定/トリガーの連 続入力防止処理

●ラウンドクリア判定→①[的の数が 0 ならクリア]行12へ飛ぶ。②[クリアでなければ]トリガー入力の終了判定→【入力フラグが 1 でトリガー入力がなければ]入力フラグ初期化

9 ボール上昇

●ボールが上昇気流にのったか 判定⇒【ボールと上昇気流のX 座標が範囲内なら】ボールのY 座標増分更新/ボールのY座標 増分調整判定⇒【増分が一5な ら】増分を-4に設定

10 ゲームオーバー判定

11 行4へ飛ぶ

12 クリア処理

●クリアメッセージ表示●時間 待ち●画面消去●スコア加算● 行2へ飛ぶ

13~15 ゲームオーバー処理

●ハイスコア判定⇒【スコアが ハイスコアより大きければ】ハ イスコア更新/メッセージ表示 ●ハイスコア表示●ゲームオー バーメッセージ表示●STOP キー入力待ち(STOPキーを 押した状態にする)●ラウンド

数初期化●スコア初期化●画面

消去●行2へ飛ぶ

補足

行4と行9の最後のほうの、 変数Uの計算と調整は、行9に まとめたほうがいいだろう。そ うすれば行5のはじめにボール のY座標計算がはみ出さなくて すむなど、行ごとの役割もはっ きりする。

行フの弾の命中判定は、的の Y座標が固定されているので毎 回判定する必要はなく、弾が的 と同じ程度の高さになったら判 定すればいい。そうすれば命中 判定もX座標だけでできる。

ゲームオーバーになったあとでは、画面は消去しているが、スプライトはそのままなので、弾が画面に残っていたりすることがある。KEYOFFが入っていないなど、気配りが足りないように思われる。

最後にSTOPキーでのリプレイはなるべくさけてほしい。グラフィック画面などではいつ押したらいいかわかりにくいし、押しそこなうとプログラムを停止させたままになってしまいかねない。(MORO)

1 SCREEN1,0:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):WIDTH
32:FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID\$
("3C72F9FDFFFF7E3C0000183C3C180000182442
81E724243C",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO15:VP
OKE768+I,VAL("&H"+MID\$("18245A5A24181818
08A1144422981818",I*2+1,2)):NEXT:COLOR,1
2 COLOR3,,5:O=O+1:R=0:X=125:Y=16:U=1:V=8:Q=4:M=0:L=0:T=O+1:LOCATE1,1:PRINT"SCORE
"E:SOUND8,31:SOUND6,31:SOUND0,0:SOUND7,0
3 FORI=1TOT:A=RND(1)*28+2:IFVPEEK(6784+A)
)<>32THENI=I-1:NEXTELSELOCATEA,20:PRINT"
":NEXT:LOCATE1,0:PRINT"ROUND";0

4 S=STICK(Ø):G=STRIG(Ø):R=R+(S=7ANDR>-8)
-(S=3ANDR(8):X=X+R:U=U+1:IFU=5THENU=4
5 Y=Y+U:PUTSPRITEØ,(X,Y),15,Ø:V=V+Q:PUTS
PRITE1,(V,167),9,2:IFV>24ØORV(8THENQ=-Q
6 IFG=-1ANDL=ØANDM=ØTHENL=1:M=1:B=X:C=Y:

ZY=Y
7 IFM=1THENC=C+8:PUTSPRITE2,(B,C),3,1:IF
C>18ØTHENPUTSPRITE2,(255,211),Ø:M=ØELSEI
FVPEEK(6144+(B+4)¥8+((C+4)¥8)*32)=96THEN
E=E+(17Ø-ZY)¥1Ø:SOUND12,5:SOUND13,Ø:T=T1:LOCATE(B+4)¥8,(C+4)¥8:PRINT"a":PUTSPRI

TE2,(255,211),Ø:M=Ø:LOCATE1,1:PRINT"SCOR E"E

8 IFT=ØTHEN12ELSEIFL=1ANDG=ØTHENL=Ø

9 IFABS(X-V)<10THENU=U-2:IFU=-5THENU=-4

10 IFY<00RY>1800RX<80RX>240THEN13

11 GOTO4

12 LOCATE10,0:PRINT"CLEAR!":FORI=1T01000 :NEXT:CLS:E=E+0*9:GOT02

13 IFE>HTHENH=E:LOCATE1,3:PRINT"GREAT!!"

14 LOCATE1,2:PRINT"HIGH";H

15 LOCATE11,15:PRINT"GAME OVER":POKE-869,1:0=0:E=0:CLS:GOTO2



en celly Mayer Hares





SHINSOKU. . FD3

しん・そくどくほう

MSX MSX 2/2+RAM8K BY ひろ

▶遊び方は36ページ

変数の意味

AS、BS······スプライト定義

K、 I ……ループ用

A、B……本のページ数

N、M······スプライトパターン 切り換え用

プログラム解説

初期設定

●画面モード、スプライトサイ ズ設定●画面の色設定● 1 行の 表示文字数設定●ファンクショ ンキーの表示禁止●スプライト 定義用ループ●スプライトパタ ーンデータ読みこみ●スプライ トパターン定義●机の色設定(V POKE)●本のページ数定義● タイトル表示●机表示ループ

ページ数判定

●プレイヤー両方の残りページ 数表示●どちらかのページが ① になったら行らへ

プレイヤー1の入力

■スペースキーを押していなけ

プログラマから

ひとこと

ればスプライトパターンNをD に●その直後にスペースキーを 押せばNを1にして、残りペー ジ数(A)を1減らす

プレイヤー2の入力

●Aボタンを押していなければ スプライトパターンMを [] に● その直後にAボタンを押せばM を1にして、残りページ数(日) を1減らす

6 スプライト表示

●プレイヤー両方のスプライト パターン(N、M)をスプライト 面の指定位置に表示●行2へ

勝利判定

●プレイヤー1、2が引き分け の場合⇒行フへ●どちらのプレ イヤーが勝ったか表示

リプレイ

●ゲーム再開処理(Bボタンで 再開)

スプライトデータ

●スプライトパターンデータ (行1で読みこみ) (がまこ)

なんでこんなめが

……なんでこんなのが採用されたんだろう。ゲームの内容も内容だが、プログラムのほうもこれまたひどい。きっと編集部の人はこのプログラムを バカにするために採用したにちがいない/ きっとそうだ// ひろ 岡山・17歳 ※速読キャラがかわいかったからです(編集部)





- 1 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:WIDTH28:KEYOFF:F ORK=ØTO1:FORI=1TO28:READA\$:B\$=B\$+CHR\$(VA L("&H"+A\$)):NEXT:SPRITE\$(K)=B\$:B\$="":NEX T:VPOKE8208, & HBA: A=9:B=9:LOCATE8, 8:PRINT 『しん・そくと~くほう":FORI=14TO16:LOCATE8,I:PRINT STRING\$(1Ø,"♦"):NEXT
- LOCATE10,10:PRINTA;B:IFA=00RB=0THEN6
- 3 IFNOT(STRIG(Ø))THENN=Ø:IFSTRIG(Ø)THENN =1:A=A-1
- IFNOT(STRIG(1))THENM=0:IFSTRIG(1)THENM =1:B=B-1
- PUTSPRITEØ, (94,87), 7, N: PUTSPRITE1, (124 ,87),9,M:GOTO2
- 6 IFA=BTHEN7ELSELOCATE7,6:PRINT"PLAYER"; (A<B)+2; "WON!"
- IFSTRIG(3)THENRUNELSE7
- 8 DATA 1F,3F,3F,35,35,35,1F,20,7F,5F,E0, FF,,,,,,80,80,80,80,80,,80,C0,40,E0,E0,1 F,3F,3F,3A,3A,3A,1F,2Ø,3C,1D,E2,FF,,,,,, 80,80,80,80,80,,60,80,,E0,E0



JUMPING SLIME ジャンピング・スライム

MSX MSX 2/2+RAM8K BY J

▶遊び方は37ページ

変数の意味

スライム関係

A ······移動增分

P·····・現在のアニメパターン番

亏

X、Y······現在の座標

その他の変数

B……画面のスクロール用

├**├**・・・・・ハイスコア用

Ⅰ・・・・・ループ用変数

J……ジャンプ用カウンタ

K······スコア用

R…… 乱数の初期化用

S……スティック入力用

■ユーザー定義関数

FNA······X、Yで指定される 座標のVRAMを調べる

プログラム解説

1 初期設定

●画面モードの設定●変数型宣

言●スプライトパターン定義●

キャラクタ色の指定●ユーザー 定義関数の定義

② 変数初期化

●乱数の初期化●インターバル 割りこみ先の指定●変数初期化

●ゲーム画面の作成

③ メイン部

●スライムのアニメーション番号を求める●スライムの表示●スティック入力●座標増分を求める●X座標の更新●ジャンプが可能か判定⇒可能ならスライムの下がブロックか判定⇒ブロックならばジャンプ用カウンタを初期化/Y座標を調整/効果音●スライムの下が空白ならばY座標の加算●ジャンプ中ならY座標を更新する●ジャンプ用カウンタの初期化→ジャンプ用カウンタの初期化

④ ゲームオーバー?

●画面外へはみ出していないか

判定⇒画面外ならばゲームオー バーへ

⑤ 塔を登る●インターバル割りこみの禁止

スクロールカウンタの更新●

得点の加算●ハイスコアの更新

●スコアの表示●塔のスクロー

ル●スクロール後のY座標の更

新●スライムの表示●ブロック を表示するか判定⇒ブロック表 示●インターバル割りこみを許

6 リプレイ

●インターバル割りこみの禁止

●ゲームオーバー●リプレイ処

理

補足

最近の投稿に多いのだけど初期設定部でKEYOFFをしていなかったので、処理を追加しておきました。画面数がぎりぎりで入らないという場合以外はできるだけKEYOFFを入れ忘れないようにね/(にゃん☆)



1 SCREEN1,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:D EFINTA-Z:SPRITE\$(0)=CHR\$(0)+CHR\$(0)+CHR\$ (24)+"":SPRITE\$(1)=STRING\$(5,CHR\$(0))+"<0"":SPRITE\$(2)="<Z<<~7~<":VPOKE8208 ,239:DEFFNA=VPEEK(6176+X\)48+(Y\)832)

2 R=RND(-4):ONINTERVAL=14GOSUB5:A=0:J=0: X=80:Y=-24:B=0:K=-20:FORI=0TO19:GOSUB5:N EXT

3 P=-(J>18)-2*(J<15ANDJ>11):PUTSPRITEØ,(X,Y),3,P:S=STICK(Ø):A=A-(S=7)*(A>-9)+(S=3)*(A<9):X=X+A:IFJ=ØTHENIFFNA=133THENJ=21:Y=(Y\forall 8)*8:SOUND8,16:SOUND7,252:SOUND1,1:SOUND12,3Ø:SOUND13,Ø:SOUNDØ,1ØØ:ELSEY=Y+8ELSEY=Y-J+11:J=J-1:IFFNA=133THENJ=Ø

4 IFY>2120RX<00RX>255THEN6ELSEGOTO3 5 INTERVALOFF:B=B+1:B=B+(B=3)*3:K=K+1:H=

H-(K>H)*(K-H):LOCATE10,0:PRINTUSING"SC #
HI ###";K;H:LOCATE0,1:PRINTCHR\$(27)+"
L":Y=Y+8:PUTSPRITE0,(X,Y),3,P:IFB=0THENL
OCATERND(1)*26,1:PRINT"•••••":INTERVALO
N:RETURNELSEINTERVALON:RETURN

6 INTERVALOFF:LOCATE10,1:PRINT"GAME OVE R !!":PLAY"V1504L8T255GFEDFEDCDC03BAG2": FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOT02

プログラマから ひとこと

あの手のゲームは

やった一。2度目のJです。このゲームはあまりにも内容が単純なので採用されるか心配だったんでよかったです。しかし、もう1つのテトリスもどもゲームはどうなったのだろう。やはり、あの手のゲームはもう時代遅れだろうか。ところで、今日、期末テストが終わった。まあ、それがどうしたといわれると困るんだが。それで今、前作「どうくつたんけん」の続編のようなものを作っています。前作は、パズルのようなところが多かったんで、今度は、アクションを重視しました。採用されないかもしれないけどよろしく。





MIRACLES F3

MIRACLE SHOT! = ラクル・ショット

MSX 2/2+RAM8K BY In the sky.

▶遊び方は38ページ

変数の意味

プレイヤー関連

□……スプライト番号

F……ジャンプ用

G……ドリブルシュートの権利

L ……プレイヤー数

PX、PY……プレイヤーの座

X······ドリブル時のX増分

Y……ジャンプ可能な高さ

ボール関連

A……ショットの区別用

B……ショット後のボール移動

BX、BY……ボールの座標 □……ドルブル時のボール上下

移動用

P……ドリブルの移動量

SX、SY……ショット時のボ

ールX、Y移動用

その他の変数

E……ゴールのフラグ/スプラ イト面番号

E\$.....エスケープシーケンス

H、1、J……ループ用

HS·····ハイスコア

K……カウント(プレイする回

日……乱数の初期化用

S……スティック入力用

S\$スプライトパターン定

S(n)……各プレイヤーのスコ

T……ウェイト用

W······プレイヤー番号

プログラム解説

10 画面初期設定/乱数の初期 化/変数型宣言/スプライトパ ターン定義/エスケープシーケ ンスの設定/スプライトパター ンデータ(行10で読みこみ)

20 カウント入力/プレイ人数 の入力/それぞれの値範囲チェ ック

30 ゲーム画面の作成/PSG 初期設定

40 ハイスコアの更新/スコア の初期化

50 スコア計算/勝者判定/勝 者の表示/リプレイ処理

60 スコア類の表示/変数初期 設定

70 スティック入力/プレイヤ 一の移動/トリガー入力

80 ショット判定/トリガー入 力処理

90 ドリブル処理

100 プレイヤー、ボールの表示

110 ボールの座標を更新

ドリブル時のプレイヤー

移動/座標判定/ジャンプ処理 130 ジャンプ時のプレイヤー

移動/トリガー入力処理

140 ショットされたボールの 移動増分計算/ボール座標の更

150 スティック入力/ショッ トされたボールの移動

160 ボールが地面についてい るかの判定/ウェイト

170 ゴール判定/ゴール処理 /効果音

180 リング(ゴール)に当たっ たか判定/跳ね返り処理/効果

190 トリガーの連続入力の防

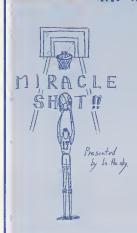
止 (にゃん☆)





e variables the

プログラマから



初投稿で初採用、これはうれしい。歌手で いったら、新人賞をとった気分です(とった ことないけど)。とても緊張してるのでこの コメントも辞書片手に原稿用紙に下書きし ました。プログラムのほうはレベルが低い し、まちがいだらけ(ハイスコアの#が1つ たりない)。199までカウントを選べるけど 僕はいつもらカウントでやっとります。僕 のハイスコアはまだ20しかいっとらんです。 このゲームはバスケで友だちとシュートの 競争をしてたとき思いつき、少々ルールを 味付けしてみました。最初はリングにあて るだけでも難しいけど、何度も挑戦してく ださい。それから、ドリブルシュート時は ダンクっぽいのもできるのでやってみてく ださい。気持ちいいです。長々書きつづり ましたが、こからもIn the skyをよろし くおねがいしますです。

In the sky 千葉·16歳

10 SCREEN1,1:COLOR15,1,6:WIDTH32:KEYOFF: R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:FORI=1T04:READS\$: SPRITE\$(1)=S\$:NEXT:E\$=CHR\$(27)+"Y":G=3:D ATA#=|=T(T(,==18((((,88~7(\$DD,p999p INPUT"なんカウントやるの(1-199)"; K: INPUT"1にんor 20%";L:CLS:IFK>1990RK<10RL<10RL>2THEN20 30 PUTSPRITE3,(200,80),11,1:PRINTE\$"(B -- "E\$")8|--|"E\$"*B ---|"E\$"6(/"E\$"6:/":SO

UND6,30:SOUND7,55:SOUND11,30:SOUND8,16 $HS=HS-(HS<S(W))*(S(W)-HS):S(\emptyset)=\emptyset:S(1)$ =0:FORH=1TOK:FORJ=0TOL-1:GOTO60

50 PUTSPRITEE,,,0:S(J)=S(J)-(E=4)*A:IFA= GORA=2THENNEXTJ, H: IFS(Ø) =\$(1)THEN4ØELSEW =1+(S(0)>S(1)):PRINTE\$"(\$WIN PLAYER";W+1 :FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:GOT030
60 PRINTE\$" #HISCORE";USING" ## COUNT###

"; HS; H: PRINTE\$"! #1PSCORE"; USING"### 2PSC ORE###"; S(Ø); S(1):PY=167:PX=50:D=2:BY=17 Ø:P=Ø:A=3-(G=2)*(A=3):G=3:F=5:E=2

70 S=STICK(J):PX=PX-(S=30RPX(0)*2+(S=70R PX>50)*2:GOSUB90:IFSTRIG(J)ANDA=2THENGOS UB190:GOTO120ELSEIFS<>1THEN70

80 IFSTICK(J)<>1THENBY=170:D=2:GOTO70ELS EGOSUB110: IFSTRIG (J) = ØORA=2THENBØELSE14Ø 90 D=D+(BY=176)*4-(BY=168)*4:BY=BY+D:BX= PX+14:C=3

100 PUTSPRITE1, (PX, PY), 15, C: PUTSPRITEE, (BX,BY),6,4:RETURN

110 BX=PX+2:BY=PY-10:C=2:GOTO100

X = (P/10) + 6 + RND(1) *3 - 1 : P = P + X : PX = PX + X :GOSUB90: IFPX>200THENGOSUB190: GOTO50ELSEI FSTRIG(J)THENGOSUB190:Y=165-X*3ELSE120 130 PY=PY-F:F=F+(PY<Y)*10:IFPY>167THEN50 ELSEGOSUB110: IFSTRIG(J) = ØTHEN13Ø

140 B=1:SY=26+(A=2)*10+RND(1)*3:SX=7+(A= 2) *B+RND(1) *3:BX=PX+2:BY=PY-10

150 S=STICK(J)*-(E=2):B=B+1:BX=BX+SX-(S= 3) *3+(S=7) *2:BY=BY-SY+B*2

160 IFBY>190THEN50ELSEGOSUB100:FORT=0T04 Ø:NEXT:IFBY>770RBY<66THEN150

170 IFBX<204ANDBX>200THENSX=0:SY=B*2:PUT SPRITE2,,,Ø:SOUND12,150:SOUND13,0:G=2:E= 4:GOTO150

1BØ IFBX<208ANDBX>196THENSX=4:SY=B*2+9:S OUND12,7:SOUND13,0:G=2:GOTO150ELSE150 190 IFSTRIG(J)THEN190ELSERETURN





TOWER改良版

MSX 2/2+VRAM128K BY MIJINKO-SOFT

▶遊び方は39ページ

変数の意味

グラフィック座標関係

B(n) $\mathcal{J} \cup \mathcal{J} \vee \mathcal{J} + \mathcal{J} = \mathcal{J} \otimes \mathcal{J} \otimes$ カーソルのX座標オフセット $\mathbb{C}(\mathbf{n}) \cdots \mathbb{J} \mathbf{v} \mathbf{v} + \mathbf{n} + \mathbf{1} \mathbf{o}$ カーソルの高さ(下から数えた 段数一1)

B……プレイヤー数による、ウ インドウのX座標調整用

X、X1、Y······端点の相対座 標(塔・橋の表示パターン作成用 **——**図参照)

ZX、ZY……基準座標(塔·橋 のパターン作成用)

その他の変数

A\$、H(□)、N······一時変数 A(n) ······· $J \cup I + 1 \cap I$ カードの傾きの変化速度(-5 ~5だが、実際の範囲はレベル によって異なる)

□……立てるべき段数

1のY座標У(※I)に塔があれ ば1、なければ0(実際にはこの 配列は必要ない)

※! yはC(n)と同系

E(n) \cdots \mathcal{I} $\mathcal{I$ カードの傾き(0~59のときカ ードが表示される)

F(n)……プレイヤーn+1の フェーズ(D:塔か橋かの選択、

1:位置設定、2:傾き設定、

3: 判定)

G(n) ······· \mathcal{J} \mathcal{J} カードが塔か(D)橋か(1)

Ⅰ ……プレイヤー番号-1/ル ープカウンタ

J、K……ループカウンタ

L ……レベル

M……勝利プレイヤー番号-1

P……プレイヤー数-1

S……スティック入力値

T……スペースキーまたはトリ ガーA入力値

U……リターンキーまたはトリ ガーB入力値

V……カードの傾き(単位はラ ジアン――塔・橋のパターン作 成用——図1参照)

W(n)……塔の鏡像パターン作 成用(塔・橋のパターン作成用) Z……カウンタ(塔・橋のパター ン作成用)

Z1……倍率(塔・橋のパターン 作成用)

スプライト面番号

0 プレイヤー数選択・レベル 選択のカーソル/プレイヤー1 の塔か橋かの選択カーソル

プレイヤー2の塔か橋かの 選択カーソル

2、3 プレイヤー1・2の位 置設定用カード

スプライトパターン番号

右向きカーソル

1 下向きカーソル

2 塔

3 橋

プログラム解説

10~50 プログラム初期化

10~30 画面初期化/整数型 宣言/配列宣言/お待たせメ ッセージ/ページ] に塔のウ インドウ表示パターンを描く (補足参照)/ページ2に橋の 表示パターンを描く

40 塔・橋のバランスよく立 った像(以下正像と呼ぶ)をペ ージ2に描く(選択メニュー 用および確定した塔・橋の表 示用)/ページ3に「BROK E」を描く

50 スプライトジェネレータ テーブル設定

60~120 ゲーム初期化

60~90 プレイヤー数選択 100~120 レベル選択

130~160 レベル初期化(スプ

プログラマから ひとこと

今日はミジンコ隊結成の発端となった出来事を書きます。 から2、3年前、小学校の給食中の出来事だった。●船木(青木の飲みかけ の牛乳ビンを見て小声で岸間に)「ちょっと青木をからかってみようか」 岸間(小声で船木に)「そうしようか」●船木「あっ青木の牛乳ビンにミジン コがついてる/」●青木「えっ、どこどこ?」(牛乳ビンを見まわす)●船木・ 岸間「ほら、見えないのか、そこだよそこ。あっ昇っていく。あっすべって 牛乳のなかに落ちた」●青木「えっ、どこ!?」(本気で探そうとしている)-これが発端となって、半年後には実際は何もないのに「ミジンコだよ」とい って指ではじいて飛ばしあったつもりになる奇妙なフ人組みができてしま ったのだ。の私のうち、 MIJINKO-SOFT 東京・14歳

MIJINKO-SOFTというペンネームでこの「Jower 改良版」

をつく、た人は誰でしょうか?

但1. 答之中免表は正人 E解者にも何もましるかません。



ニネな ファミリーベーシック ノフィミコンでプログラムでき るアフノのでシンコ、というケームのキャラから K-T-MIJINKO-SOFT OZ-72-7. THE THEORY TO

ライト消去/変数初期化/ゲー ム画面表示)

170 メインループ

180 フェーズ (): 塔か橋かの 選択サブ

190~200 フェーズ 1:位置設 定サブ

210 フェーズ2: 傾き設定サ ブ(傾きの限界判定を含む)

220~260 フェーズ3:判定サ

220 傾き判定

230 塔のとき[カードの上に 乗っているか判定/成功した とき「塔の表示/クリア判定 (* 2)

240 ウインドウに塔と橋の メニュー表示/フェーズ更新 /スプライト消去]]

250~260 橋のとき「カード の上に乗っているか判定/成 功したとき[橋表示/行240へ ※ 2 行230~260の説明文 中にある「「「」は、処理のまと まりを表しています

270~280 ゲームオーバー

290 勝敗表示

300 クリア時の処理

310~360 サブルーチン群

310 スティック入力

320 トリガー入力

330 リターンキー、トリガー B入力

340 効果音

350 スプライト消去

360 音楽終了待ち

370 スプライトジェネレータ テーブル用データ

改造法

行190の終わりのほうで設定 されているカードの傾きと変化 速度は、幅が大きすぎて最悪の 場合、人間には対応不可能。難 しいほうが好きな人は、A(1) に代入されている「RND(1) *5-2」を D にするだけでい いかもしれない。

運が悪くてゲームオーバーに なるのが嫌な人は、さらにE (1)への代入文の「50」を30に、 「5」を15にするといいだろう。 もっとやさしくしたいなら、こ ちらも15などの定数にしてしま えばいい。

1回のミスでゲームオーバー





になるのが嫌な人は、行210、 220、230、260に 1 か所ずつある 「270」をすべて240にすると、ミ スしても続けてプレイすること ができる。ただし、途中でレベ ルを変えることができなくなっ てしまう。

また、以下の手順により、初 期設定の時間を3分の1にする ことができる(HB-F1XD で36秒→12秒)。

①TOWER, FD3をロード

②追加リスト 1を打ちこむ ③ある程度空き領域のあるディ スクをドライブに入れてRUN する(ファイル「TOWER. S CRJETOWER2.SCRJ ができる)

④「Ok」が表示されたら、追加 リスト2を打ちこむ

⑤セーブする

®うまく動いたら行20~55は削 除してもいい(しなくてもいい)

ページ1、2に塔と橋のウイ ンドウ表示パターンを描く処理 については、図を見てもらうと わかりやすいだろう(※3)。

図は基準座標を原点とする相対

座標で描かれている。

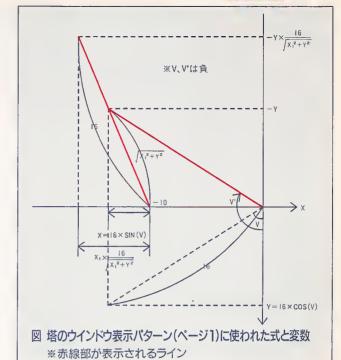
※3 橋については図を省略。ま た、橋の処理は、プレイ上の問題の ため一部修正しました

塔を描く処理のVの終値が半 端な値になっているのは、Vが 0のときではなく-18.5度のと きに塔の正像ができるからだ。

作者のやり方は、各座標が正 か負か、そして正にすべきなの か負にすべきなのかを考えなが ら処理しなければならないため、 とても面倒だし、間違いも犯し やすい。Vではなく、図に示し た\'を角度として採用すれば、 各座標の正負を一切気にする必 要がないので便利だ。覚えてお くといいだろう。

また、Y軸の正方向を D ラジ アンとして、SINでX座標を、 COSでY座標を求めているが、 X軸の正方向を D ラジアンとし てCOSでX座標を、SINで 丫座標を求めるのが通例なので、 これも覚えておくほうが後々役 に立つだろう。この場合、座標 の正負を気にしないで済ますに は、丫軸が下向きなので、角度 の正方向を逆(時計回り)にしな ければならない。

(ANTARES)



●追加リスト1

55 BSAVE "TOWER.SCR",&H7800,&HE9FF,S:SET PAGE, 2: BSAVE "TOWER2.SCR", Ø, & HE9FF, S: END

●追加リスト2

15 SETPAGE, Ø: BLOAD" TOWER. SCR", S: SETPAGE, 2:BLOAD"TOWER2.SCR",S:SETPAGE,0:GOTO 60

10 SCREEN5,2,0:0EFINTA-U:0IMW(237),0(9,1):OPEN"GRP:"AS*1:PSET(70.100):PRINT*1,"P Lease38%Wait":SETPAGE,1:COLOR,6:CLS 20 Z=0:FORV=-1.571TO-.305STEP.043:ZX=ZMO

D6:ZY=Z\(\frac{2}{2}\) \(\frac{2}{2}\) \(\frac{2}\) \(\frac{2}{2}\) \(\frac{2}{2}\) \(\frac{2}{2}\) \(\frac{2}{2}\) \(\frac{2} =X+10:Z1=16/SQR(X1^2+Y^2);LINE(ZX*42+15; ZY*16+15)-STEP(X1*Z1,-Y*Z1),15:IFZMO06)0 THENNEXT 30 COPY(0, ZY*16)-STEP(235, 15), 1TOW: COPYW

,1TO(251,144-ZY*16),1:NEXT:SETPAGE,2:COL OR.6:CLS:Z=0:FORV=.2TO3STEP.047:ZX=ZMO06 :ZY=Z\(\frac{2}{2}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = Z\(\frac{1}{2}\) = 15:NEXT

40 ORAW"8M10,192M+4,-12M+4,+12BM41,187L1 7".SETPAGE,3:COLOR:4:CLS:FORI=48T052:FOR J=78T074:ORAW*C188M=I;=J:O48R8E5U18H5L8 8R8E5U18H5L88R18048BU28R8BL2F7013BU28BL5 E5U18H5L88R23G5D38F5R3E5U38H5L38R13048BU 20F13078U4007G138U208R18040R138U20L138U2

50 SETPAGE,0:FORI=0T03:REAOA::FORJ=0T031:VPOKE30720+1*32+J,VAL("&H"+MIO\$(A\$,J*2+ 1,2)):NEXTJ,I

1,2)):NEXTJ.I
60 COLORI5,12.12:CLS:PRESET(100,50):PRIN
T#1."T 0 W E R":PRESET(15,160):COLORT:PR
INT#1,"T91 Presented By MIJINKO-SOFT":P
RESET(95,80):COLORE:PRINT#1,"Tuo Players":PR
ESET(103.60):COLORI:10:PRINT#1,"Tuo Players":PR
ESET(103.60):COLORI:10:PRINT#1,"Tuo Players":PR
ESET(103.60):COLORI:10:PRINT#1,"Tuo Players":PR
ESET(103.60):COLORI:10:PRINT#1,"Tuo Players":PR
ESET(103.60):CDLORI:10:PRINT#1,"Tuo Players":PR
PUTSPRITE0,(80.79):15:P=0:L=1:I=0
80 GOSUB310:PP-F(S-1)*(P=1)*(S-5)*(P=0):PUTSPRITE0,(80.79+P*30):GOSUB320:IFTTHEN
PLAY"V15T255L6406EGC":GOTO100
90 I=1-1:GOTO30

700 GOSU8350:LINE(95.80)-(180,117),0,8F:
PRESET(100,90):COLOR1,12:PRINT#1,"L E V
E L":PRESET(75,125):COLOR10:PRINT#1,"1 2 3 4 5 6 7 8":PUTSPRITE®,(74,110),15:1:C OLOR15:L=1

GOSU8310; L=L~(S=7)*(L>1)+(S=3)*(L<8) :PUTSPRITEØ,(58+L*16,110):GOSU8320:IFTTH ENPLAY"EGEGEGC":FORK=0TO200:NEXT:GOTO130 120 I=1-I:GOTO110

GOSU8350: C=L+2:FORJ=0T01:FORI=0T09:0 (I,J)=0:NEXT:A(J)=0:8(J)=50:C(J)=0:F(J)= 0:G(J)=0:NEXT:R=168-P*80:COLOR,12

140 CLS:FORI=0TOP:LINE(5+I*150.5)-(-180*(P=0)-(I*150+100)*(P=1),205),4.8F:LINE(5 +I +150 -190) - (-180 + (P=0) - (I + 150 + 100) + (P=1),190),15:COPY(0,175)-STEP(45,25),2TO(19 0-P*85, 130+1*40),0:NEXT:PRESET(195-P*85, 40):PRINT#1,"LEVEL":PRESET(203-P*85,55) 150 PRINT#1:L:PRESET(195-P*85,80):PRINT# 1."CLEAR":PRESET(203-P*85+(C=10)*4.95):P RINT#1,C:IFP=1THENCOLOR1:FORI=1T02:PRESE T(108,I*40+80):PRINT#1,I"P":NEXT 160 0010815.4

70 FORI=0TOP:ONF(I)+1GOSU8180,190,210,2 20:NEXT:GOTO170

180 GOSU8310:G(I)=G(I)+(S=3)*(G(I)=0)-(S =7)*(G(I)=1):PUTSPRITEI,(18+R+G(I)*20,13 8+I*40),11,0:GOSU8320:IFTTHENGOSUB340:F(I)=1:FORJ=-1TO0:J=STRIG(I):NEXT:RETURNEL

190 GOSUB310:8(I)=8(I)+(S=3)*(8(I)<R)-(S =7)*(8(1)>5):C(1)=C(1)+(S=1)*(C(1)<9)-(S =5)*(C(1)>0):PUTSPRITEI+2,(I*150+8(I),17 3-C(I)*13-G(I)*12),RNO(1)*16,G(I)+2:GOSU 8320: IFTTHENE(T) = 2: F(T) = RNO(1) +50+5 · A(T) =RNO(1)*5-2:GOSUB340:PUTSPRITEI,(0,217) 200 RETURN

10 GOSUB320:A(I)=A(I)-(A(I)<3+L/4)- $(A(I) > -3 - L/4) : E(I) = E(I) + A(I) : IFE(I) < \emptyset ORF$ (1)>59THEN27ØELSECOPY((E(I)MOO6)*42.(E(I))¥6)*16)-STEP(41,15),G(I)+1TO(192-P*85,1 34+1*40),0:GOSU8330:IFUTHENF(I)=3:GOSUB3 40:RETURNELSERETURN

220 IFA8S(E(I)-29)>5-L/2THEN270

230 IFG(I)=1THEN250ELSEIFPOINT(8(I)+I*15 0,190-C(I)*13)=4ORPOINT(8(I)+I*150+8,190 -C(I)*13)=4THEN270ELSEPSET(8(I)+I*150,18 9-C(I)*13),15:DRAW"M+4,-11M+4,+11":O(C(I),I)=1:IFD(C-1,I)=1THEN300

240 COPY(0,175)-STEP(45,25),2TO(190-P*85,130+I*40),0:F(I)=0:PUTSPRITEI+2,(0,217) : RETURN

250 H(0)=0:H(1)=0:FORJ=0TO1:FORK=0TO2:IF POINT(8(I)+I*150+J*9+K,178-C(I)*13)=15TH ENH(J)=1:K=3:NEXTELSENEXT

260 NEXT: IFH(0)+H(1)<2THEN270ELSEPSET(B(I)+I*150,177-C(I)*13),15: ORAW"M+11,+0";G 0.00248

270 FORJ=6T0188STEP2:SOUND1,1:SOUND0.J:S CUND8,15:COPY(5+40#P,J)-(180-40*P,J),3TO (5+1*150,J),0:COPY(5+40*P,195-J)-(180-40 *P,195-J),3TO(5+1*150,195-J),0:NEXT

280 SOUNO8.0:GOSU8350:IFP=1THENM=1-I:GOT 0290ELSEPSET(63,50):PRINT#1, "GAMEQVER":P LAY"SM60005L8GG4E4F04CCCC4":GOSU8360:RE TURN60

TURN60
290 FORK=0T01:PSET(K*100+63,50):PRINT*1,
MIOS("LOSEWIN",1-(K=M)*4,4):NEXT:PLAY"SM
600005L8EFGFEFGFL4EOC":GOSU8360:RETURN60
300 GOSU8356:IP=ITHEMM=I:GOT0290ELSEPSE
T(63,50):PRINT*1,"CLEAR !!":PLAY"L804CEG
DFAEG805C2":GOSU8360:L=L-(L6):FORJ=0T01
J=-STRIG(0):NEXT:RETURN130
310 S=STICK(I):RETURN
320 T=STRIG(I):PFTURN

320 T=STRIG(I):RETURN

330 U=-(STRIG(3)*(I=1)OR(PEEK(-1044)=127) * (I = Ø)) : RETURN

340 N=I*5+50:PLAY"L64N=N;":RETURN 350 FORK=0T031: PUTS PRITEK, (0,217): NEXT:R

360 FORK=-1TO0:K=PLAY(0):NEXT:RETURN 370 OATA FFF7F38181F3F7FF,FFE7E7E781C3E7 FF,00000000008081414142222414141808000000 0000000000F0



QR T=1-T:GOTORR

遠浅の海の戦い2

MSX 2/2+VRAM64K BY MO-

▶遊び方は40ページ

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)······先頭艦の座標→nはプレイヤー番号、以下同様

X□(□)、Y□(□)······その移動増分

SX(n)、SY(n)……砲弾発 射の目標座標

その他の変数

■艦データ

D(n)……先頭艦の向き

DP(n)……艦隊速度

PW(n)……艦隊パワー

S | (□)·······残艦数 ■砲弾データ

AT(n)……発射弾数

D······発射角、目標までの距離

XD、YD、Z……その計算用 F(n)……砲撃可能判定カウン

タ

T(n)……砲弾飛行カウンタ ZH(n)……命中率

■その他

A、B、X、Y······汎用

AS······マシン語データ設定用

B\$……スプライトパターンデータ設定用

○……色判定用

1、 J……ループ用

M……グラフィック描画用

M\$(n)……BGMデータ設定

用⇒nはBGMデータ番号

N、SD·······効果音用

P……現在処理中のプレイヤー ※号

PP······敵のプレイヤー番号

S······スティック入力用

ZP······円周率

プログラム解説

10~20 初期設定

30 艦隊移動增分設定

40~80 BGM設定

90 USR関数定義

100 REM文

110~120 ワークエリア設定

130~140 変数初期設定

150 REM文

160~190 タイトル

200 REM文

210~230 ゲーム画面作成

240 REM文

250 処理プレイヤー番号設定 /USA関数呼び出し/砲撃ラ

ンプ点灯判定

260 スティック入力/着弾判

疋

270~280 方向転換

290~300 速度変換

310~330 移動増分計算/移動 不能時の処理

340 USA関数呼び出し/ワークエリア書きこみ

350 砲弾発射判定

360 USR関数呼び出し

370~380 REM文

390 砲弾到達目標地点計算

400~450 発射角・発射砲弾数

計算/命中率計算

460 砲撃ランプ消去

470 REM文

480 砲弾到達目標地点計算/ 命中率計算

490 命中砲弾数計算

500 敵艦隊パワー減少

510~520 爆発

530~550 沈没判定

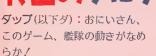
560 ゲームオーバー判定

570 パワー表示

580 REM文

ファジー伸一's

1、2めプログラム



おにいさん(以下お):うん、本 当だね。ダッブ、これはどうや っているかわかるかい?

ダ:えっと、この手のマイキャラがいくつも連なっている場合は、いちばん後ろのキャラを消して、いちばん先頭に新たなキャラを描きこむことで、全体の移動をすることが多いから、これもそれじゃない?

お: でも、それだと1キャラ単位でしか移動できないから、動きがあらくなっちゃうよ。

ダ:う~ん、ほかには、う~ん、わかんない。おにいさん、教えて/

お: じつはね、考え方はダップ と同じなんだけど、もう少しや リ方が巧妙なんだ。というのは、 この艦隊は49個のキャラが連な っているんだ。

ダ:えっ! だって、艦船は4 つしかないじゃない!

お:だから、あとの45個は見えないんだ。詳しくいうと、まず先頭の艦があって、15キャラ分おいて、17キャラ目に2番目の艦、さらに15キャラ分おいて、33キャラ目に3番目の艦、また15キャラおいて、最後の49キャラ目に4番目の艦が表示されているんだ。

ダ:そんな面倒なことして、何かいいことあるの?

お:だから、1~48番目のキャラの座標を1つずつ後ろにずらして、2~49番目のキャラの座標として、新たに、先頭のキャラの座標を設定して、最後に、

1、17、33、49番目のキャラの 座標に艦船を描けば、艦隊全体 が移動したことになるじゃない か。しかも、なめらかに。

ダ:あ、なるほど。ということは、16キャラごとに艦が表示されているわけだから、2番目の艦が先頭の艦の現在いる座標まで到達するには、16回かかるってことになるよね。

お:その通り。それが、このなめらかな動きの秘密なんだよ。 ダ:へえ~、この作者、頭いいなあ。

お:でもね、残念なのは、この プログラム、少しムダな部分が 目立つんだよね。

ダ:と、いうと?

お:例えば、行260~行300は、 IF文の代わりに配列変数を使えば、短く速くなるし、行530~ 行560もIF文は2回で済む。マシン語部分も、最初にプレイヤーによってアドレスを書き換えて、ワークエリア転送・スプラ イト表示サブは共用しているけど、ワークエリア転送・スプライト表示のルーチンを I つにまとめて、プレイヤーごとに、 2 つ作り、最初に、プレイヤー番号によってそれぞれのルーチンに飛ぶようにしたほうが、ブログラムは長くなるけど、スピードは速くなる。

ダ:ふ~ん、なんか難しそうだけど、とりあえず、プログラムのムダをなくせっていっているんだね。

あ:そう。プログラムの高速化 には、ムダな部分をなくすのが いちばん!

ダ:でも、おにいさん、もっと 効果的な方法があるよ!

あ:えっ、ダッブ、それはどういう方法?

ダ:へへへ、それはね、turboRでやればいいんだよ!

お:これは、ダップに1本とられたなあ。

ダ・お:ハハハ!



●1月号FFBプレゼント当選者 ⑤「アークスII」=〈大阪府〉水本学〈兵庫県〉鷲見明典/⑥「ディスクステーション26号」=〈愛知県〉牧野真人〈埼玉県〉胥汎辺友子/⑦「フォクシー」=〈愛知県〉井本高英〈滋賀県〉我孫子賢二/⑧「Ysの限定レコード版」=〈兵庫県〉岸下正樹〈特奈川県〉吉田直子・秋山真二

590 勝者表示

600 リプレイ

610 REM文

620 効果音サブ

630 RFM文

640~650 艦船沈没

660 REM文

670 画面設定

680~720 タイトルグラフィッ

ク描画

730~820 タイトル表示

830 リターン

840 RFM文

850~930 砲弾発射角計算

940 REM文

950 マシン語設定

960~970 スプライトパターン

定義

980 REM文

990~1020 マシン語データ(行

950で読みこみ)

1030 REM文

1040~1120 スプライトパター

ンデータ(行960で読みごみ)

RHDØØØ~RHDØPR

USBØ⇒プレイヤーによりア ドレスを書き換えるサブ

&HDØ2C~&HDØ37

LISR 1 ⇒ワークエリア転送 &HDØ38~&HDØ58

USR2⇒艦隊スプライト表示 (ファジー)

プログラマから ひとこと

頭の中だけ完全に着

プロコレ2に載せていただいたり、コンピュータの専門学校に入ることに 決まったりで、ちょいと浮かれているところへの採用通知。頭の中だけ完 全に春であります。話は突然変わりますが、わたしは軍艦が好きです。い やいや、別に軍艦のデータをぜんぶ知っているとか、そういうわけではな いんですが。第1の理由として「美しい」。人殺しの船というのを考えなけ



※: ればの話ですよ、もちろん。第2は、 私の亡き祖父が單艦のりだったからで す。小さかったころにいろいろ話を聞 いて、戦争はやっちゃいけないんだ、 と思いました。祖父の勤務録をみると 「海軍」と印刷してあったり、「乗艦ヲ朝 雲二変更ス」とか書いてあったりして、 なかなかくるものがあります。

MO- 長野·17歳

10 CLEAR200, &HC000: DEFINTA-C, E-W: DIMXD(1

6),YD(16):COLDR15,0,0;SCREEN5,0 20 OPEN"GRP:"AS#1:GOSU0950:COLOR=(2,7,4, 3):COLOR=(4,0,0,4):COLOR=(13,1,0,0):COLO =(14,2,0,0):X=RND(-TIME):ZP=ATN(1)*4:SO UND7,17

I=0:FORD=0TO6.2STEP.3925:XD(I)=COS(D)

:YD(I)=-SIN(D):I=I+1:NEXT:GOSU0670 40 M\$(0)="T12004L4S0R1" 50 M\$(1)="EE8DC8GG8GR805CC804AA8G2."

60 M\$(2)="E.DE8AA8GG8DE8DCBC2."
70 M\$(3)="05CCBCC8DD8DR8E_DC8D4A2

M\$(4)="05C.DD804AA8GG8ED8GG8C2 90 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD02C:DEFUSR2=

8HD038

10 X=40:Y=27:FORI=&HC000TD&HC090STEP3:P OKEI, Y: POKEI+1, X: POKEI+2, Ø: X=X-.5: NEXT
120 X=215: Y=177: FORI=&HC100TO&HC190STEP3 POKEI+1,X:POKEI+1,X:POKEI+2,8:X=X+.5:NEXT
130 X(0)=43:Y(0)=30:D(0)=0:PW(0)=100:DP(
0)=1:SI(0)=3:F(0)=2:T(0)=0

140 X(1)=21B:Y(1)=181:D(1)=8:PW(1)=100:D

170 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN210 180 PLAY"",M\$(A):A=(A+1)MOD5 190 IFPLAY(0)THEN190ELSE170

SPRITEA+4.,9:NEXT

220 LINE (0,0) - (255.211),4,8F;A=8:FORI=8T 0201STEP201:LINE(0,1) - (255.1+10),12-A+6, 8F:FOR8-8T01:PRESET(10+0,1+2),.TPSET:PPI NT#1."PLAYER";1+1/201;" PDWER:180".A=1 230 NEXT:NEXT:FORA=0T09:X=RND(1)*255:Y=RND(1)*91+60:B=RND(1)*10+5:CIRCLE(X,Y).8,

)-STEP(8.8),12-P*6.BF:PRESET(200.2+P*201),.TPSET:PRINT#1,"•":N=40+P*30:PLAY"","O
5L8V15N=N:" 260 S=STICK(P):IFT(P)THENT(P)=T(P)-1:IFT

(P)=ØTHENGOSUB48Ø 27Ø IFS>1ANDS<5THEND(P)=D(P)-.2:IFD(P)<Ø THEND(P)=15

280 IFS>5ANDS<9THEND(P)=D(P)+.2:IFD(P)>1 STHEND(P)=0

290 IFS=80RS=10RS=2THENIFDP(P)<2THENDP(P 1 = DP(P) + 2300 IFS>3ANDS<7THENIFDP(P)>0THENDP(P)=DP

310 X(P)=X(P)+XD(D(P))*DP(P);Y(P)=Y(P)+Y

D(D(P))*DP(P)*C=POINT(X(P)*Y(P))IFX(P)(3DRX(P))252ORC=5THENX(P)=X(P)

-XD(D(P))*DP(P) 330 IFY(P)(130RY(P))1970RC=5THENY(P)=Y(F

1-YD(D(P))*DP(P) 340 B=P*256:A=USR1(P):POKE&HC000+B-Y(P)-3:POKE&HC001+B-X(P)-3:POKE&HC002+B-D(P) 350 IFSTRIG(P)ANDF(P)=0THENGOSUB390

' FIRE! ****************

390 SX(P)=PEEK(&HC001+PP*256+SI(PP)*48): SY(P) = PEEK(&HC000+PP+256+SI(PP)+48) 400 AT(P)=0:FORA=SI(P)TO0STEP-1

410 XD=SX(P)-PEEK(&HC001+P*256+A*48):YD= SY(P)-PEEK(&HC000+P*256+A*48):GOSUB850

420 D=A0S(PEEK(&HC002+P*256+A*4B)*22.5-Z 1MOD368 430 IFD<800RD>280THENAT(P)=AT(P)+2:GOTO4 50

40 IFD>100ANDD<260THENAT(P)=AT(P)+1ELSE AT(P)=AT(P)+3

450 NEXT:D=SQR(XD^2+YD^2):ZH(P)=(255-D)/ 600:T(P)=D/10+1:FDRA=0TOSI(P):FOR0=8TO11 :PUTSPRITE0,(PEEK(&HC001+P*256+A*48),PEE K(&HC000+P*256+A*48)),8,16:SD=30:GOSU062 0:NEXT:NEXT:PUTSPRITE0.(0,212).0

460 LINE(200,2+P*201)-STEP(8,8),12-P*6,0 :PRESET(200,2+P+201),,TPSET:PRINT#1,"0

EK(&HCØØØ+P*256+SI(PP)*48):ZH(P)=ZH(P)+ ((5Ø-SQR((X-SX(P))^2+(Y-SY(P))^2))/100) AT(P) = AT(P) * ZH(P) : IFAT(P) = ØTHEN57Ø

500 PW(PP)=PW(PP)-AT(P):SD=255:GOSU0620 510 FORA=1TOAT(P):FORB=8TO15:PUTSPRITE0, (X+3,Y-2),0,17:NEXT:NEXT 520 PUTSPRITE0, (0,213),0

530 IFPW(PP)(76ANDSI(PP)=3THENSI(PP)=2:8 4:GOSU0640 540 TEPW(PP) (51ANDST(PP)=2THENST(PP)=1.0

3:GOSU0640 550 TEPW(PP) < 26ANDST(PP) = 1THENST(PP) = 0 · 0

560 IEPW(PP) (1ANDSI (PP) =0THEN0=1 -GOSUB64

570 LINE(138,2+PP*201)-STEP(25,8),12-PP* 6,8F:FORA=0T01:PRESET(138+A,2+PP*201),,T PSET:PRINT*1,USING"***":PW(PP):NEXT:RETU

580 ' GAME OVER ************** 590 FORA=2TO0STEP-1:COLOR15-A:PRESET(73+A:100+A),,TPSET:PRINT#1,"PLAYER";P+1:")

ショウリ*:NEXT 600 FORA=0T09999:NEXT:CLS:FDRA=1T08:PUTS PRITEA, (0,213), 0: NEXT: GDT0110

SOUND ******************* 610 620 SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND12,SD:SDUND 13.0:RETURN

FORA=@TD29:PUTSPRITE@,(X+3-RND(1)*6, Y+3-RND(1)*6),RND(1)*4+8.16:SD=200 650 GOSUB620:NEXT:PUTSPRITEB+PP*4,,1:SD=

255:GDSU8620:FDR A=0 TO 99:PUTSPRITE0,(X +3,Y-2),RND(1)*4+8,17:NEXT:PUTSPRITE0+PP *4,,0:PUTSPRITED,(0,213),0:RETURN
660 TITLE DRAW

670 SETPAGE.1:SCREEN.0:CLS 680 LINE(0.0)-(255.211).6.BF:CIRCLE(90.1

35),70,10:PAINT(90,135),11,10:LINE(0,130)-(255.211).9.8F:FORA-@TO9:LINE(0.131+A* 8)-STEP(255.A).8.8F:NEXT 698 CIRCLE(90.130).70.10,-ZP,-ZP*2..5:PA

INT(90.131),2,10:CIRCLE(90.130),70.2,-ZP -ZP*2,.5

700 FORA=0T01:COLDR13+A:CIRCLE(70+A*96.1 30),25+25*A,14,-ZP,-ZP*2,.4:PAINT(70+A*9 6,131),14,14:PSET(45+A*70,129):M=4+A*4:D RAW"S≃M:

710 DRAW"M+0,0M+2,-3M+1,-3M+0,-1M+6,0M+1 118 DRAW N+8:30742, -50741; -5746; -1746, 17474; -1746, 17474; -1746, 17474; -1746, 17474; -1746, 17474; -1746, 17474; -1746, 17474; -1.4M-50.0

720 PAINT(60+A*70,125),13,13+A:NEXT

730 0=13:FORA=22T020STEP-1:COLOR8:PRESET (A.A-5). TPSET:PRINT#1. "CASAGONDADE, but ".PRESET (A.A-5). TPSET:PRINT#1." — ":PRESET (185+A.A-18). TPSET:PRINT#1." — ":PRESET (185+A.A-18). TPSET:PRINT#1." — ":PRESET (185+A.A-2). TPSET:PRINT#1." — "'

PRESET (185+A.A-2). TPSET:PRINT#1." — "'

PRESET (38+A.15+A). TPSET:PRINT#1." — "

sh Space Key":8=B+1:NEXT

750 COLOR1:FORA=0T015STEP2:GOSUB760:NEXT:COLOR15:GDSU0760:SETPAGE,0:RETURN

NT#1,77 y 4 / 9 * + + + + 4 h "
800 PRESET(15+XD(A),176+YD(A)),,TPSET:PR

INT#1,"= x // a" x" a // E // a"
810 PRESET(15+XD(A),186+YD(A)),,TPSET:PR INT#1, 820 PRESET(15+XD(A),196+YD(A)),,TPSET:PR

830 RETURN

850 IFXD=0DRYD=0THEN910 Z=ATN(YD/XD)

TEXD > MANDYD < MTHEN 7 = - 7 870 IFXD< ØTHENZ=ZP ROR IFXD>ØANDYD>ØTHENZ=ZP*2-Z

IFYD=0THENIFXD>0THENZ=0ELSEZ=ZP 910 IFXD=ØTHENIFYD<ØTHENZ=ZP/2ELSEZ=ZP*1

930 Z=Z*57.3:RETURN 940 ' DATA SET

950 FORI=&HD000TO&HD058:READ AS:POKEI,VA L("&H"+A\$):NEXT

1000 DATA D0,C3,28,D0,3E,C1,32,2E,D0,32, 31.00,32.3C.00.3E.14.32.3E.00.C9.21.8F 1010 DATA 00.11.92.00.01.90.00.ED.88.C9, 06.04.21.00.00.11.00.76.C5.01.03.00.C5

1020 DATA D5,E5,CD,5C,00,E1,D1,C1,7D,C6, 30,6F,7B,C6,04,5F,C1,10,EB,C9
1030 'SPRITE DATA ++++++++++++++++++

1040 DATA 00.00.7C.7E.7E.7C.00.00.00.1B. 7E.7C.3C.30.00.00 1050 DATA 00.00.1C.3C.7C.38.10.00.00.04. 1C.1E.3E.3C.0C.00

1060 DATA 00,18,3C,3C,3C,3C,3C,00,00,20, 38.78.70.30.30.00 1070 DATA 00,00,38,30,3E,10,08,00,00,18,

7E.3E.3C.0C.00.00 10B0 DATA 00,00,3E,7E,7E,3F,00,00,00,00 0C,3C,3E,7E,1B,00 1090 DATA 00,08,1C,3E,3C,38,00,00,00,00,30,

3C,7C,78,3B,20,00 1100 DATA 00,3C,3C,3C,3C,3C,18,00,00,0C, 3C.3F.1F.1C.04.00

10 DATA 00,10,38,70,30,10,00,00,00,00, 30,3C,7C,7E,18,00 1120 DATA 3C,7E,7E,7E,7E,3C,00,00,0E,3B,

5F . AB . D5 . AE . 58 . 40



の作品のタイト

JULIUS 7 שבושר אינייל דער איניילי

830~960 右のリールを停止

970~1010 左リールを表示 1020~1050 中央のリールを表

1060~1070 右のリールを表示

1170~1220 変数の代入ルーチ

1230~1270 メダルの払い戻し

1320~1330 ボーナスランプの

1350~1370 グラフィックのデ

1380~1430 スプライトパター

1440 リールの絵柄のデータ

1460~1470 結果の表示(CT

RL+STOPが押されたとき

1450 各設定別のデータ

1280~1290 メダルの表示

1300~1310 設定の変更

1080~1160 リールの判定

ン群

処理

一夕

1340 REM

ンのデータ

の処理)

MSX MSX 2/2+RAM32K BY LEMON SONG SOFT ▶遊び方は41ページ

変数の意味

A、AT、B、C、I、J、R、 RX、RY、TI······汎用 A\$、B\$、C\$、D\$、E\$······

汎用文字変数

BC······台の色

BG······ボーナスの回数

C1(n)、C2(n)、C3(n) 絵柄のカラーデータ

CC(n)……カラーパターンの

指定用

F(n)······各種フラグ用

FR(n)、FQ(n)······台の表示関係

IN……メダルの投入数

J□······入力関係

LI, LI(n), PT, TF,

TF(n)……リールの制御用

MS······MML用

ME······所持しているメダル数 B1、B2、B3······各リール

の位置

R1(n), R2(n), R3(n)

……絵柄のデータST……設定値

TH·······賭けたメダル数

TP……処理の分岐用

X, X1, X2, Y, Y1, Y

2……座標関連汎用

プログラム解説

10 REM(プログラム・タイト ル)

20~40 初期設定部

50~130 ゲーム画面を作る

140~160 スプライトパターン 定義

170~190 リールと色の設定

200~250 ゲームのメイン部

260~310 ビッグボーナス処理

320~350 ボーナスゲームの処 理

360~390 コインの投入処理

400~460 リールの回転

470~580 左のリールを停止

590~820 中央のリールを停止

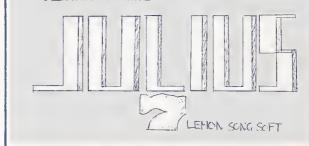
プログラマから ひとこと

5000枚を超えると・

採用ありかとうございます。前回のFUNNY◆BOYはバランスも悪く不満の残る作品でしたが、今回は自信作です。わかる人はわかると思いますが、これはパチスロ2号機スーパーセ〇ンのシミュレーションです。某DMのスロッター伝説のウイン〇ルとは兄弟機にあたる、あの機種です。しかし、あれはボーナスフラグ立ちっぱなしのあくまでもゲームらしいが、これは本当のシミュレーションです。しかし、メダルが5000枚を超えると出なグラフィックが見られます(ウソ)。いろいろと裏ワザ的なものも仕込んであるので、それを探し出すのもおもしろいかもしれません。今度はタボちゃん専用のでも開発しましょうか。P. S. 黒崎くん、受験がんばれ/LEMON SONG SOFT 神奈川・23歳

SER MISX. FAN & ALL READERS

OLYMPIA MACHINE SIMULATION



補足

このプログラムでは、初期設 定部で!NPUTS命令を使っ て文字変数ASに了文字の数字 を代入している。そして、その 後の処理でも文字変数のまま処 理しているが、ここをVAL命 令を用いて、A=VAL(INP UT\$(1))とすると、Aに入力 された数値が入るので、1F文 でやっている処理も、文字変数 で処理をしなくてよいから、も う少しかんたんにできるように なると思うよ。ただしVAL命 令を用いると、1~9以外の文 字が入力されると [] が代入され るので、注意が必要だ。

(にゃん☆)





●1月号FFBプレゼント当選者 ⑩のB『カツ火山」= <三重県>寺田喜彰〈福島県〉大橋稔〈宮城県>ハ田切重幸・鈴木啓介〈埼玉県>中村康之/⑪「コブ ラカレンダー」= 〈福岡県〉松本敏之〈大阪府〉井手卓也〈福島県〉石井孝明・大野宏樹〈新潟県〉芦田聡/⑫「ドラゴンスレイヤー特製ペナント」= (未晩山県)前田隆之〈大阪府〉平岡一幸

図解「JULIUS7」

リールの絵柄とスプライトの関係

このプログラムではリールの回 転を、固定されたスプライト面で 行っている。くわしく解説しよう。

最初に絵柄を表示する準備をす る必要がある。リールごとに配列 変数を宣言し、絵柄の番号に対応 したスプライトパターン番号と、 そのスプライトの色の情報を格納 しておかなければならない。この プログラムでは、R1(n)~R3 (n)にスプライトパターン番号が、 C1(n)~C3(n)に色の情報が 入っている。

次に、必要な数だけのスプライ ト面番号に表示位置を割り当てる。 このプログラムでは、スプライト 面番号0~8にそれぞれ写真に示 す位置を割り当てている。

以上2点の準備さえしておけ ば、例えば表示をする場合、目的 の位置に対応するスプライト面に 対してパターンや色を指定するだ けでよい。実際には、配列のおか げでどの位置にどの絵柄を表示す るかだけを管理すればいいのだ。

したがって、リールの回転も絵 州の番号を管理するにけたから、 スプライト面番号の0の絵柄を1 へ、1 にあったものを2 へ動かす

だけでよい。そして、ほかのリー ルもそれぞれ同様に処理していけ ばリールが回転してしまう。

このプログラムでは、たとえば 行410と行420がスロットの回転し はじめの部分だが、どう見てもス

プライトの表示命令がならんでい るだけ。また、回転処理はR1= R1+1という計算だけだ。つま り、絵柄の数値を変えるのと、表 示命令を並べるだけですむほどか んたんになってしまうのですね。

このプログラムの場合は、ちゃ んとスプライトの座標も指定して いるけれど、最初に座標を指定し ておいて、次からは直接VPOK E命令でパターンと色を変えるこ ともできるはずだ。



10 '... OLYMPIA MACHINE SIMULATION

JULIUS 7 — ... ••• FOR MSX FAN ... (c) 1991 LEMON SONG SOFT

28 KEYOFF:SCREEN0,2,0:WIOTH40:COLOR15.1,
7:DEFINTA-Z:PRINT"KEYE0] or JOYSTICKt1]"
:A\$=INPUT\$(1):IFA\$="0"ORA\$="1"THENJO=ASC

(AS)-(ABLISE20 30 PRINT"BOOY COLOR":PRINT"BLACK[0] BLUE [1] PURPLE[2] GREEN[3]":AS=INPUT\$(1):IFA \$="0"THENBC=1ELSEIFAS="1"THENBC=5ELSEIFA \$="2"THENBC=13ELSEIFA\$="3"THENBC=12ELSEL OCATE, 1: GOTO30

40 SCREEN2:OPEN"GRP: "AS1:OIMCC(11),R1(25),R2(25),R3(25),C1(23),C2(23),C3(23);ONS TOPGOSUB1460:R=RNO(-TIME):PLAY"SØM3000T2 55L64

GRAPHIC -60 FORI=0T016:READX1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1 Y1)-(X2,Y2),C-(C=0)*8C,BF:NEXT:FORI=115T 0135STEP5:LINE(8,I)-(160,I),15:NEXT

0135STEP5:LINE(8,1)-(160,1).15:NEXT
70 LINE(164.62)-(182,80).15,8:LINE(165.6
3)-(181.79).1.8F:FORI=0T06:REAOX1.Y1.X2,
Y2.c:LINE(X1.Y1)-(X2.Y2).c:NEXT
80 FORI=0T06.A=VAL("&H"+MIOS("BA4A8".I+1
11):B\$=MIOS("32123".I+1.1):FORJ=1T07+(I
=2):PSET(14+J*6.I*20+17).A:PRINT#1.MIOS(
B\$+"MEOALS".J.1):NEXT:CIRCLE(146.I*20+20
),2.A:PAINT(146.I*20+21).A:NEXT
98 FORI=0T10.PEADX.Y.B.CCIRCLE(X,Y).B.C

),2,4:PAINT(146:1#20+21),4:NEXT
90 FORT=0TO4:REAOX,Y,R.C.C:IRCLE(X,Y),R.C
:PAINT(X,Y),C:NEXT:CIRCLE(170,98),9,15,3
.8.5.7:CIRCLE(180,125),7,1:CIRCLE(180,125)
5,4,1:LINE(180,120)-(180,123),1
100 PUTSPRITE31,(176,175),8,0:FORI=80T01

30STEP25:CIRCLE(I,100),9,6,,,.7:PAINT(I, 100),6:PSET(I-1,97),6:PRINT#1,"S":NEXT:P

1000.6:PSET(1-1.97).6:PRINT#11."S":NEXT:P RESET(30.120):PRINT#1."0 110 COLOR15:FORI=0TO1:PSET(148+I.26).8:PRINT#1." RINT#1."SUPER":PSET(154+I.82).8:PRINT#1." 0UT-":PSET(154+I.38).4:PRINT#1."BONUS": PSET(170+I.90).4:PRINT#1."IN":PSET(10+I. 185).8C:PRINT#1."(A)":NEXT:FORX=0TO2:C= 10:GOSUB1330:NEXT

120 FORI=0T012:A=15+(I>B):COLORA:PSET(B+ I-182),A:ORAW"R16U36BR16O36R16U36BR16O36 R16BR16U36BR16O36R16U36BR3ØL14O18R14O18L 14":NEXT:FORI=#T01:COLOR15:PRESET(72+1,1 4),1:PRINT#1,"LEMON":PRESET(104+1,22),1: PRINT#1,"SONG":NEXT

130 PRESET(248.24):PRINT#1,"50":PRESET(2 48.40):PRINT#1,"0":PRESET(208.72):PRINT# 1,"* 1000":COLOR7:FORI=0TO2:FORJ=0TO1:PR ESET(208+J, I*24+16):PRINT#1, MIO\$("MEOALS BIG: USED:", I*6+1,6):NEXT:NEXT BIG: 140 '-

336+I*32+J, VAL("&H"+MIO\$(A\$,J*2+1,2)):NE XT:NEXT:SPRITE\$(13)=STRING\$(32,170):D\$=C HR\$(0):E\$=CHR\$(2):FORI=14TO23:READAS:FOR J=1T016:8\$=MIO\$(A\$,J,1):IFB\$="@"THENB\$=D SELSEIFBS="^"THENBS=ES

% TIME NO STATE OF THE NO STAT

\$+"!+++++ !++++++

170 '---- REEL & COLOR etc. 188 FORI=#T011:CC(1)=VAL("&H"+MIO\$("811A A4499B88",I=1,1)):NEXT:FORI=1T023:READR1 (1):R2(1):R3(1):C1(1)=CC(R1(1)):C2(1)=CC (R2(1)):C3(1)=CC(R3(1)):NEXT:FORI=24T025 R1(I)=R1(I-21):R2(I)=R2(I-21):R3(I)=R3 I-21):NEXT:FORI=1T06:READFO(I),FR(I):NEX

190 STOPON:ME=50:TH=1:TI=1200:ST=2+RND(1)*4:R1=6:R2=2:R3=18:GOSUB980:GOSUB1030:G OSUB1070:A\$=INKEY\$:IFA\$=CHR\$(24)THENGOSU R1300FLSETEAS=CHRS(127)THENE(0)=1FLSETEA \$=CHR\$(18) THENF(1)=1ELSEIFAS=CHR\$(11) THE

THENGOSUB370ELSE210

220 IFF(0)ORF(1)THENF(2)=-(RNO(1)<.335): GOTO250ELSERX=RNO(1)*256:RY=RNO(1)*256:I FRX<4ANORY<FQ(ST)THENF(-(RX>1))=1:GOTO25 BELSEIFF(4)GOTO24@ELSEIFRX=4ANORY<FR(ST)
THENF(4)=1:F(2)=0:GOTO25@</pre>

230 IFRX>5ANORX<40-(ST=6)*2ANORY<255THEN F(2)=1:GOTO250ELSEIFRX=5ANDRY<255THENF(3

)=1:GOTO250ELSE250 240 IFF(5)GOTO250ELSEIFRX=4ANORY<90THENF (4)=0:F(5)=1ELSEF(4)=F(4)+1:F(2)=-(RX>73):F(3)=-(RX=5ANORY<255):IFF(4)=61THENF(4) = P

250 A\$="02C":GOSUB400:GOT0210

- BIG BONUS MAIN 270 F(0)=F(0)+1:IFF(0)=24GOTO300ELSEAS=" 01G020018":B\$=A\$+"R16":PLAYB\$+B\$:FORJ=1T 020:R=RND(1)*16:COLOR,,R:NEXT:COLOR,,8

IFF(@)=BORF(@)=150RF(@)=23THENF(6)=1

ELSEF(2)=1:F(6)=0
290 IN=3:IFSTICK(JO)=1ORTI=0THENGOSUB370 :GOSUB400ELSEPLAYAS:FORI = -1TO0: I = PLAY(0)

:NEX1:GUIUZ98
388 PUTSPRITE18,(166,62),10,30:IFPLAY(0)
THENELSECOLOR,10:PLAY"CEGOTCOGGE
318 IFINKEYS=CHR\$(13)ORSTRIG(3)ORTI=0THE
NFORI=8TO6:F(I)-0:AS=INKEYS:NEXT:BG=BG+1

(BG=99):LINE(240.40)-(255.47).1.BF:COLO R15..7:ORAW"BM240.40":PRINT#1,USING"## BG:PUTSPRITE10.(0.209):PLAY"O7CGF":GOTO2

- REG BONUS MAIN 320 338 IFF(1)=8THENF(1)=8:GOTO358ELSEA\$="04 AO5E-A-":B\$=A\$+"R16":F(1)=F(1)+1-(F(1)=8)+(F(7)=1):F(7)=(RNO(1)<.1)+(F(1)<7)

TESTICK(JO) = 10RTI = 0THENIN=1:GOSUB370 :GOSUB410ELSEPLAYAS:FORI=-1TO0:I=PLAY(0) NEXT: GOTO340

F(1)=0:C=10:IFF(0)THENGOSUB1330:X=X+ 1:GOTO270FLSEGOSUB1330:COLOR.,7:GOTO210

1:60102/8ELESGUSUB1338.CUCSMT11.80162.73 368 '- MEOAL IN 378 LINE(18:16)-(17:183).BC.BF:FORI=1TOI N:PUTSRFITE18.(162.98).11.112:COLDR18:PSE T(18.VAL(MID\$("563616".I*2-1.2))).BC:PRI NT#1,"0": PSET(10,VAL(MIDS("567696",I*2-1,2))),BC:PRINT#1,"0": PUTSPRITE10,(0,209):ME=ME-1:GOSUB1290:PLAY"020G":NEXT 380 IFF(1)>1THENPUTSPRITE10,(160,62),10,

390 IFSTRIG(JO)=0ANOTITHENPLAYAS:FORI=-1 TOU: I = PLAY (U): NEXT: GOTO39UELSEPLAY"01C"+ B\$+B\$+B\$+A\$: RETURN

- REVOLVE

410 TIME=0:TF=0:LI=0:FORI=0TO9:TF(I)=0:L I(I)=0:NEXT:FORI=0TO5:PUTSPRITE0,(72,31) ;c1(R1+2),R1(R1+2):PUTSPRITE3,(97,31),C2 (R2+2),R2(R2+2):PUTSPRITE6,(122,31),C3(R 3+2),R3(R3+2):PUTSPRITE1,(72,51),C1(R1+1),R1(R1+1):PUTSPRITE4,(97,51),C2(R2+1),R 2(R2+1)

2(K2+1) 428 PUTSPRITE7,(122,51),C3(R3+1),R3(R3+1)):PUTSPRITE2,(72,71),C1(R1),R1(R1);PUTSP RITE5,(97,71),C2(R2),R2(R2):PUTSPRITEB,(122,71),C3(R3),R3(R3):R1=R1+1:GOSUB57B:R 2=R2+1:GOSUB810:R3=R3+1:GOSUB950:NEXT



```
430 FORI=0T02:PUTSPRITEI+3,(97,1*20+32),
14.13:PUTSPRITE:1+6.(122.7±20+32),14.13:N

EXT:FORI=0TORNO(1)+5+12:PUTSPRITE(0,772.3

1).c1(R1+2).R1(R1+2):PUTSPRITE(1,772.S1).

C1(R1+1).R1(R1+1):PUTSPRITE(2,7771).C1(
R1),R1(R1):R1=R1+1:GOSUBS70:NEXT

440 PUTSPRITED,(72.31),C1(R1+2),R1(R1+2)

:PUTSPRITE1,(72.51),C1(R1+1),R1(R1+1):PU

TSPRITE2.(72.71),C1(R1),R1(R1):IFSTICK(J
OF-SORTIFIC:11+30HENT-ATRS:5010159WELSEK2
460 PUTSPRITE6,(122,31),03(R3+2),R3(R3+2)
):PUTSPRITE7,(122,31),03(R3+2),R3(R3+1),R3(R3+1)
PUTSPRITE8.(122,71),03(R3),R3(R3):IFSTIC
K(J0)=30RTIME711-60FTHENPLAYAS:60TO039ELS
ER3-R3+1:IFR3-22THENR3-1:GOTO46WELSE46W
OTOS4@ELSEIFF(@)=1GOTOS@@ELSEIFF(1)=1GOT
0510
 490 IFR1>19THENR1=2:GOTO580ELSEIFR1=10RR
1>7ANOR1<11THENR1=11:GOTOS8ØELSES8Ø
SØØ IFR1(R1)=ØORR1(R1+1)=ØORR1(R1+2)=ØGO
T0580ELSER1=R1+1:GOSUBS70:GOTOS00
S10 IFR1>18THENR1=2:GOTO580ELSEIFR1>9AND
R1<1STHENR1=14:GOTO58@ELSEIFR1=170RR1=18
 THENR1=19:GOTOS8ØELSE49Ø
$20 IFF(0)ORF(1)GOTO560ELSEIFR1=20RR1=70
RR1=11ORR1=19THENR1=R1+1:GOTOSB0ELSEIFR1
=60RR1=18THENR1=R1+2:GOTO580
S30 IFF(4)=0GOTO580ELSEIFR1=90RR1=21THEN
R1=R1+1:GOSUB570:GOTOS80ELSES80
S40 IFR1>190RR1<2THENR1=2:GOTOS80ELSEIFR
1>2ANOR1<7THENR1=6:GOTOS8ØELSEIFR1>7ANOR
1<12THENR1=11:GOTOS8ØELSEIFR1>13ANOR1<19
THENR1=18:GOTO5BØELSEIFR1=12THENR1=16:GO
 T0580ELSE490
550 A=R1(R1+1):IFA=20RA=40RA=10GOTOS80EL
SER1=R1+1:GOSUBS70:GOTO550
560 A=R1(R1):B=R1(R1+1):C=R1(R1+2):IFA=S
ORA=110RB=70RC=11GOTO58@ELSER1=R1+1:GOSU
8870:GOT0560

$70 IFR1>21THENR1=R1-21:RETURNELSERETURN

580 GOSU8980:R2=RNO(1)*21+1:R3=RNO(1)*21
+1:GOTO4S0
                 STOP CENTER
600 IFF(1)>10RF(0)>10RF(6)GOTO800ELSEIFF
(2)GOTO720ELSEIFF(4)=10RF(S)THENONLI+1GO
TO770,780,790:GOSUB810:GOTO820ELSEIFF(0)
=1THENELSEIFF(1)=1GOTO6S0ELSEIFF(3)THEND
NLI+1GOTO690,700,710ELSE820
610 FORI=0TO2:IFR1(R1+I)=0THENONI+1GOTO6
20,630,640ELSENEXT
      IFR2=30RR2=40RR2=170RR2=18G0T082@ELS
EIFR2>170RR2<3THENR2=2:GOTO820FLSEIFR2>1
 ANOR2<17THENR2=16:GOTO82@ELSER2=R2+4:GO
SUB810:GOTO820
630 IFR2>170RR2<3THENR2=2:GOT0820ELSEIFR
2>11ANOR2<17THENR2=16:GOT0820ELSER2=R2+4
 GOSUB810:GOTO820
 640 IFR2=10RR2=20RR2=1S0RR2=16G0T0820ELS
EIFR2>160RR2<2THENR2=1:GOTO82ØELSEIFR2>1
ØANOR2<16THENR2=15:GOTO82ØELSEIFR2=R2+4:GO
SUBB10:GOTO820
650 FORI=0TO2:IFR1(R1+I)=2THENDNI+1GOTO6
60,670,680ELSENEXT:R2=R2+4:GOSUBB10:GOTO
820
660 IFR2=20RR2=90RR2=16G0T0820ELSEIFR2>160RR2<2THENR2=1:G0T0820ELSEIFR2>3ANDR2<9
THENR2=8:GOTO82ØELSEIFR2>10ANOR2<16THENR
2=15:GOTO82ØELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
670 IFR2>16ORR2<2THENR2=1:GOTO820ELSEIFR
2>3ANOR2<9THENR2=8:GOTO820ELSEIFR2>10ANO
R2<16THENR2=1S:GOTO82ØELSER2=R2+4:GOSU88
 10:GOTO820
680 IFR2=10RR2=80RR2=1SG0T0820ELSEIFR2>1
5THENR2=21:G0T0820ELSEIFR2>2ANOR2<8THENR
2=7:GOTO820ELSEIFRZ>9ANORZ<1STHENR2=14:G

OTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820

690 IFRZ=10GOTO760ELSEIFRZ>4ANORZ<10THEN

R2=9:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
700 IFR2>4ANOR2<10THENR2=9:GOTO820ELSER2
=R2+4:GOSU8810:GOTO820
710 IFR2=9GOTO820ELSEIFR2>3ANOR2<9THENR2
```

740 IFR2(R2+1)=TFGOTO820ELSER2=R2+1:GOSU

750 IFR2(R2+1)=TF ORR2(R2+2)=TFTHENELSER

760 IFR1=12ANOR2=10THENR2=11:GOTO820ELSE

```
=8:GOTO82@ELSER2=R2+4:GOSU881@:GOTO82@
72@ IFF(@)ORF(1)GOTO8@@ELSEIFTF=@THENR2=
R2+2:GOSUB810:GOTO820ELSEONLI+1GOTO730,7
730 IFR2(R2)=TF ORR2(R2+1)=TFGOTO820ELSE
R2=R2+1:GOSUB810:GOTO730
```

```
1130 IFA=5ANO8=5ANOC=6ORA=7ANOB=8ANOC=7T
770 IFR2=60RR2=130RR2=20G0T0820ELSEIFR2<
6THENR2=S:GOTO820ELSEIFR2>7ANOR2<13THENR
                                                                                         HENGOSUB1160:AT=8:F(2)=0:GOTO11SØELSEIFA
=11THENGOSUB1160:F(2)=0:AT=AT+4:GOTO11SØ
2=12:GOTO820ELSEIFR2>14ANOR2<20THENR2=19
:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GOTO820
                                                                                                  IF (A=30RA=4) AND8=3ANOC=3THENGOSUB11
780 IFR2<6THENR2=S:GOTO820ELSEIFR2>7ANDR
2<13THENR2=12:GOTO820ELSEIFR2>14ANDR2<20
                                                                                         60:AT=1S:GOTO11SØELSEIF(A=90RA=10)AND8=9
ANOC=9THENGOSUB1160:AT=S
THENR2=19:GOTO820ELSER2=R2+4:GOSUB810:GO
                                                                                         11SØ NEXT: IFAT=4THENF(2)=-(RNO(1)(.2):GO
                                                                                          1160 COLOR8:PSET(10,Y),BC:PRINT#1,"=":RE
 790 IFR2=SORR2=12ORR2=19GOT0820ELSEIFR2>
190RR2<STHENR2=4:GOTO820ELSE1FR2>6ANOR2<
                                                                                         1170
                                                                                                              LINE
  2THENR2=11:GOTO82ØELSEIFR2>13ANOR2<19TH
                                                                                         1180 A=1:B=1:C=1:Y=S6:RETURN
1190 A=2:B=2:C=2:Y=36:RETURN
1200 A=0:B=0:C=0:Y=76:RETURN
ENR2=18:GOTO82@ELSER2=R2+4:GOSUB81@:GOTO
800 A=R2(R2+1): IFA=8G0T0820ELSER2=R2+1;G
                                                                                         1210 A=2:8=1:C=0:Y=16:RETURN
1220 A=0:B=1:C=2:Y=96:RETURN
OSUB810:GOTO800
810 IFR2>21THENR2=R2-21:RETURNELSERETURN
                                                                                         1230 '- MEDAL OUT

1240 PUTSPRITE10,(166,62),10,14:IFAT=0TH
EN1260ELSEIFAT>8THENPLAYM$+M$ELSEPLAYM$
820 GOSUB1030:GOTO460
IN 1258 FORI-15TOAT+14: PUTSPRITE10, (166,62)
10.1:ME=ME+1+(ME=49999!):GOSUB1290:NEXT
1268 FORI-8TO10:IFINKEY$<>>CHR$(27)THENEL
SEIFTI-0THENTI-1200:NEXTELSETI-0:NEXT
LSEIFF(0)=1GOTO870ELSEIFF(1)=1GOTO890ELS
EIFF(3)=1ANDTF(9)=1GOTO880ELSER3=R3+TF(0
                                                                                         1270 IFF(1)>1THENRETURN330ELSEIFF(6)THEN
F(6)=0:F(1)=2:RETURN330ELSEIFF(0)>1THENR
 )+TF(1)+TF(3):GOSUB9S0:ONTPGOTO8S0,860:G
                                                                                         ETURN27ØELSERETURN
1280 '- OWN MED
850 IFPT=R3(R3+L1(PT))THENR3=R3+1:GOSUB9
                                                                                                             - OWN MEGALS
                                                                                         1298 COLORIS:LINE(216.24-(255.31),1,8F:
0RAW BM216,24":PRINT#1.USING"#####":ME:I
FME=0THENME=50:TH=TH+1+(TH=99):LINE(216,72)-(231.79),1.BF:0RAW BM216,72":PRINT#1
860 IFTF(1)ANOR3(R3+LI(1))=10RTF(6)ANDR3
(R3+L1(6))=60RTF(7)ANOR3(R3+L1(7))=70RTF
(9)ANDR3(R3+L1(9))=9THENR3=R3+1:GOSU89SØ
 GOTO860ELSE960
                                                                                           USING"##": TH: RETURNEL SERETURN
870 IFTF(0)=0THENONTPGOTO8S0,860:GOTO960
 ELSEIFR3>14-LI(0)ANOR3<20-LI(0)THENR3=19
                                                                                          1300 '-
                                                                                                             - MODE SET
                                                                                         1310 FORI=0T0300:NEXT:PUTSPRITE10,(166.6
 -LI(0):GOTO960ELSER3=R3+2:GOSUB9S0:ONTPG
                                                                                         2).10.5T+14:IFSTRIG(JD)THENPUTSRITE10.(
0.209):PLAY"07CGF":RETURNELSEIFSTICK(JD)
=1THENPLAY"02C":ST=ST+1:IFST=7THENST=1:G
OTO850,860:GOTO960

B80 A=R3(R3+L1(9)):IFA=9GOTO960ELSER3=R3
#1:GOSUBPS0:GOTO-880

#3:GOSUBPS0:GOTO-880

#3:GOSUBPS0:GOTO-880

#3:GOTO-880

#3:G
                                                                                         OTO1310ELSE1310ELSE1310
                                                                                                             - BONUS LAMP -
                                                                                         1330 COLORC:FORJ=0TO2:PRESET(160+J+X*8.S
70850,860;GOT0960
900 IFF(0)ORF(1)THENA=0:GOT0940ELSEIFTF=
                                                                                         1356 OATA 0.0.200,191.14.8.8.192.110..18
4.100.190.110.14.8.140.192.191..70.30.89
.90.15.95.30.114.90.15.120.30.139.90.15.
18.15.63.25.8.18.35.65.45.10.18.55.63.65
@THENR3=R3+2:GOSUB9S@:GOTO8S@ELSEIFTF=8T
HEN920
910 A=R3(R3+LI(6)):IFA=6GOTO960ELSER3=R3
+1:GOSU89S0:GOTO910
                                                                                          .4,18,78,63,88,10,18,98,63,108,8
1360 OATA 144,25,191,34,8,152,37,192,46,
920 A=R3(R3+LI(7)):IFA=7GOTO960ELSER3=R3
    :GOSUB9S0:GOTO920
930 IFTF(3)=0THENR3=R3+2:GOSUB950:ONTPGO
TO8S0,860:GOTO960ELSEIFR3>21-LI(3)ORR3<6
                                                                                         4,151,81,183,90,8,16B,89,192,98,4,160,49,183,87,1
-LI(3)THENR3=5-LI(3):GOTO96@ELSER3=R3+2:
GOSUB9S@:ONTPGOTO8S@:86@:GOTO96@
                                                                                          1370 OATA 0.0,8,8,1,192,8,200,0,1,64,20,
                                                                                           46,100,15,64,40,146,40,15,64,60,146,60,
                                                                                         15.64.80.146.80.15.64.100.146.20.15.30.1

25.10.1.80.125.6.3.105.125.6.3.130.125.6

3.170.118.12.14."CRAPHIC

1380 OATA 00EFFFFFFFFFFFE0000103070F1F1F
940 IFR3(R3+A)=6GOTO960ELSER3=R3+1:GOSUB
9S0:GOT0940
950 IFR3>21THENR3=R3-21:RETURNELSERETURN
960 GOSUB1070:GOTO1090
0000C1FFFFFFFF1F7FFCFBF8F0F0F0F000.007F8
0FF8EB5BS8CB5BSBSBOFF807F0000FE01FF63AQA
 +2),R1(R1+2):PUTSPRITE1,(72,51+I),C1(R1+
1),R1(R1+1):PUTSPRITE2,(72,71+I),C1(R1),
                                                                                         02BA7ABA0ADFF01FE00,007F80FF8E801222122
                                                                                         8080FF807F0000FE01FF63014448448801A0FF01
R1(R1):NEXT:IFF(4)=1GOTO1000ELSEIFF(3)GO
TO1010ELSEIFF(2)=0ORR1>19ORR1<2ORR1>7AND
                                                                                         FF00
                                                                                          1390 OATA 03040F103F3F3F3F7F7F7F407F817E
                                                                                         01C020F008FCFCFCFCFEFEFE02FE817E80.03040
F103E4092A292A1403E7FB17E01C020F0087C024
R1<11THENRETURN
       FORI = ØTO2: IFR1(R1+I) = STHENTF = S: LI = I:
RETURNELSEIFR1(R1+I)=7THENTF=8:LI=I:RETU
                                                                                         $494$89027CFF817F80.00000718377FFFFFFFFF
                                                                                         7F3F1F07000000000E0F8FCFEFOFOFFFEFEFCF8E0
RNELSENEXT
 1000 FORI=0TO2:A=R1(R1+I):IFA=30RA=4THEN
                                                                                         0000
LI=I:RETURNELSENEXT:RETURN
1010 FORI≃0TO2:A=R1(R1+I):IFA=90RA=10THE
                                                                                          1400 OATA 00000719364092A292A1403E1F0700
                                                                                         000000E0F87C0249S14991027CF8E00000.00000
NLI=I:RETURNELSENEXT:RETURN
                                                                                         718377FFFFFFFFF755F1F07000000000E0F8FCFEF
OFBFAF0FEFCF8E00000,00000719364092A292A1
 403E1F07000000000E0F87C0249S14991027CF8E0
2+2),R2(R2+2):PUTSPRITE4,(97,S1+I),C2(R2+1),R2(R2+1):PUTSPRITES,(97,71+I),C2(R2)
                                                                                         0000
                                                                                         1410 OATA 00000308173F7FFFFF7F3F1F0F0300
 , R2(R2): NEXT
                                                                                         308374092A292A1403F0F03000000000C0F0FC024
1040 TP=0:FORI=1TOS:ONIGOSU81180,1190,12
00,1210,1220:A=R1(R1+A):B=R2(R2+8):A=A+(
                                                                                         $494$8902FCF0C000000,06070301070E77CFF8F7
                                                                                         7EØFØFØ7ØØØØØØØØØØ88804EAF4787488SCCCCE87
A=2)+(A=4)-(A=S)+(A=10):B=8+(8=8)-(8=S)
10S0 IFA=8THENPT=A:TF(A)=1:LI(A)=C:TP=TP
                                                                                         0300
                                                                                         1420 DATA 00010609172F2858S8S8282F170906
0100C030C8F4FACA80D0ED9AFAF4C830C0:'SPRI
                                                                                         1070 FORI=0T01:PUTSPRITE6,(122,31+I),c3(R3+2),R3(R3+2):PUTSPRITE7,(122,S1+I),c3(
R3+1):R3(R3+1):PUTSPRITE8,(122,71+I),C3(R3):R3(R3):NEXT:RETURN
1080 '--
                   - CHECK -
 090 AT=0:F(3)=0:F(S)=0:Y=S6:M$="06GECEC
EGEGECECE": IFF (7)GOTO1240ELSEIFF (1) > 1THE NGOSUB1160: AT=1S: GOTO1240ELSEIFF (6) THENG OSUB1160: AT=3: MS="04 AO5E-A-O4A-OSOGO4GOS
                                                                                         )-G-O4A-OSOG":GOTO1240
| 100 FORI=1TOS:ONIGOSUB1180,1190,1200,12
 10,1220:A=R1(R1+A):8=R2(R2+8):C=R3(R3+C)
1110 IFA=0ANO8=0ANDC=0ANOF(0)=1THENGOSU8
                                                                                         1400 'CTRL+STOP
1470 SCREENB:COLORIS,4.7:STOPOFF:PRINT"<
EXCHANGE)":PRINTUSING"S MEOALS RATE:####
##:+#######" ME=20:ME=20-TH+1000:ME=INT(M
E+14.28S/10)*10:PRINTUSING"T MEOALS RATE
:######*:*####***" ME:ME-TH+1000:PRINT
1160:FORJ=1T020:R=RND(1)*16:COLOR, R:NEX
T:COLOR, 8:C=8:FORX=0T02:GOSU81330:NEXT:
X=0:AT=1S:F(0)=2:M$="04GB05DGDBGB06DG0BG
B070GB":G0T01240
1120 IFA=2ANO8=1ANOC=1THENGOSU81160:COLO
     8:X=2:C=8:GOSUB1330:AT=1S:F(1)=2:MS=
04A0SE-A-04A-05DG04G0S0-G-04A-0SDG06C05A
```

40,750

B810:GOTO740

2=R2+1:GOSU8810:GOTO7S0



THE BADMINTON 対戦アルゴリズムの巻4

THE BADMINTON対戦アルゴリズム募集結果発表~っ/

アイデア

プログラム

選(賞金1万円) 準入選(賞金5千円)

該当作品なし

表現 スピード

· SERIE Fのアルゴリズム

森一弘のアルゴリズム

作(オリジナルグッズ) 佳

- ・ぼちかるのアルゴリズム
- ・ゴマちゃんのアルゴリズム
- · Lovely Dreamのアルゴリズム

8	7	7	4	26
8	8	6	5	27
5	5	4	7	21
6	6	6	5	23
6	5	5	5	21

Orc(以下O): さて、受賞作品 も上のように決まり、まずは受 賞したみなさん、おめでとうご ざいます。

ファジー鈴木(以下フ):でも、 審査は結構難航したなあ。

□:まず、2人が別々に粗選考 をして、それぞれノミネート作 品を提出して、最終選考は点数 制でおこなったんだけど、どの 作品も意外と点数が高くなかっ たんだよね。

フ:まあ、点数だけで考えれば、 SERIE Fクンや森クンという ことなんだけど、どちらも若干

入選レベルには届かなかった。

O:SERIE Fクンの作品はス ピードに難があり、森クンの作 品にはプログラム的に無駄な部 分があったからね。

フ:それで涙を飲んで、入選作 はなしとしたんだけど、この両 作品は他より優れていたのは確 かだし、佳作にするには忍びな いということで……。

□:募集要項にはなかったんだ けど、準入選というのを新設し て、2人に贈ることにしたんだ よね。なんか説明っぽい対話だ なあ(笑)。





学習機能がついて強さはピカー/ SERIE Fのアルゴリズム

SERIE Fクンのアルゴリズムの特徴は何といっても学習機能。

基本的には打つショットの種 類は乱数で選ぶのだが、それぞ れの確率に幅を持たせていて、 相手の対応によって確率を変化 させている。具体的には、ある ショットを打って、自分がポイ ントを取れば、そのショットを 打つ確率を増やし、そのショッ トを打ち返されて相手にポイン トを取られれば、打つ確率を減 らす。つまり、相手に決められ るような甘いショットはだんだ ん打たなくなり、相手が打ちか えせないような厳しいショット を多用してくるようになる。こ れによってプレイすればするほ ど、プレイヤーにとって嫌な相 手ができあがるという寸法。

この、単純だが効果的な学習機能というアイデアおよびそれを可能にしたプログラミングテ

クニックが高く評価された。

しかし、何といってもスピードが難点。学習機能を加えるために、ラリーがとぎれたかどうかの判断や、ショットの正確さを期すために、打ったショットがコートに入るかどうかの判断をおこなっているなど、多くのIF文を使っているため、ある程度は致し方ないのだが、もう少しプログラムを整理すれば少しは速くなったのでは?



阿部くんから一番

とても凝っていて感激です。最初 のうちは甘いショットや変なショ ットが多いけど、それがだんだん 減って行くのがわかります。スピ ードの遅さがちょっと残念。



細かい性格付けが可能な拡張性がマル

森一弘のアルゴリズム

森クンのアルゴリズムはコートをエリアで分けて、そのエリアごとに打つショットの種類と打つ確率を決めるというもの。

タイプとしては10月号のOrc のアルゴリズムと同じ。このタイプは結構多く来たが、その中でも森クンが優れていた点は、エリア分けが細かいこと。日× Bドットを1つの単位とし、横17×縦15のエリアに分割されている。これによってかなり細かくコンピュータの性格付けをすることが可能となっている。

加えて、プログラムを見てもらえればわかるが、データ形式が非常にわかりやすい。思考パターンが視覚的にわかるため、変更が簡単にでき、コンピュータをさまざまなタイプのプレイヤーにすることができる。この拡張性の高さがプログラム部門で高い評価を受けるゆえんとなった。



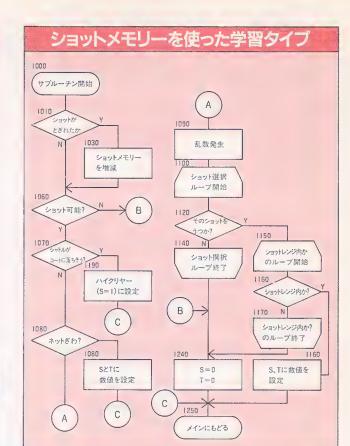
しかし、惜しまれるのは、行1030~1060における | F文の羅列。ここは、配列変数を使えば1行で済む。例えば、RN(n)という配列変数にショットごとの確率を設定しておけば、

IF RND(1)<RN(S) THEN S=Ø

とするだけで、まったく同じことができる。ここが上記のようになっていれば、プログラムのむだがなくなり、スピードも上がり、評価も30点を超えたと思われるだけに非常に残念だ。

阿部くんから一貫

原理は単純そうだけど、かなり強い。スマッシュとブッシュでバンバン攻めてきます。一見かんたんなブログラムに見えますが、行3000以下のデータを決めるのは大変だったと思います。



森一弘のBASICプログラムだ

1000 IF X<112 OR X>255 OR Y<30 OR Y>144 OR H=Ø THEN S=Ø:RETURN 1010 PX=(X-112)\\ 8:PY=(Y-30)\\ 8:PP=PT(PX,P Y):S=PP AND $7:T=PP \times 8$ 1030 IF S=1 AND RND(1)<.02 THEN $S=\emptyset$ 1040 IF S=5 AND RND(1)<.8 THEN S=Ø 1050 IF S=3 AND RND(1)<.7 THEN S=Ø 1060 IF S=7 AND RND(1)<.5 THEN S=Ø 1070 RETURN 2000 DIM PT(20,20):RESTORE 3000:FOR I=0 TO 14:READ A\$:FOR J=Ø TO 16 2010 PT(J,I)=VAL("&H"+MID\$(A\$,J+1,1)):NE XT J, I: RETURN 3000 DATA "00000000000000000000" 3010 DATA "0555500000FFFF000" 3020 DATA "DDD5550000FFFF000" 3030 DATA "DDD5550000FF77700" 3040 DATA "DDD000000000777700" 3050 DATA "00BB00000000077700" 3060 DATA "ØØBBØØØØØØØØØØØØØØ 3070 DATA "9BB333330000000000" 3080 DATA "99333333300000000" 3090 DATA "9990000000000000000" 3100 DATA "999900000000000000" 3110 DATA "999990000000000000" 3120 DATA "999999911:11111000" 3130 DATA "99999991111111100" 3140 DATA "99999991111111100"





エリア分割アルゴリズムの発展型 ぼちかるのアルゴリズム

ぼちかるクンのアルゴリズム もやはり、エリア分割型となっ ているが、1つのエリアにつき 打てるショットの種類が複数あ り、それぞれ確率を変えてある ところがポイント。ただ、エリア数が横3×縦2というのはや やあらいのだろうか、コンピュ ータのショットに不条理なもの が見られた。

	クリヤー・弱 ドロッシュ・強 アロッシュ・・ アリヤー・強 クリヤー・強	クリヤー・弱 ドロップ・強 スマッシュ・強 スマッシュ・強 プッシュ・強	クリヤー・強 ドロップ・強 スマッシュ・強 クリヤー・弱
ノネット	ドロップ、強 クリヤー・弱 スマッシュ・弱 クリヤー・強	クリヤー・弱 ドロップ・弱 ドロップ・弱 クリヤー・強	クリヤー・強 クリヤー・弱 ドロップ・強



僕自身、投稿時はいかにスピードを速くするかでかなり苦労したので、このスピードの速さはうれしい。また、ときどき奇想天外なショットを打ってくるので笑えます。

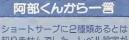


強さのレベル設定ができるスグレモノ ゴマちゃんのアルゴリズム

ゴマちゃんクンのアルゴリズ ムの特徴はコンピュータの強さ のレベル設定ができること。レ ベルによってプッシュを打つ領 域および、ハイクリアー・ショ ートサービスの打つ確率を変化。 させている。

アルゴリズム自体は、データ を利用して分岐するタイプとは 違い、リアルタイムにあるショ ットを打った場合のシャトルの 落下点を計算して、適するショットを探していくというもの。

プログラムは短くまとまっているが、論理式を多用しているため、スピードがややマイナスになっている。



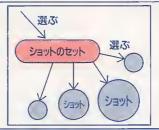
知りませんでした。レベル設定ができるというのは親切でいいですね。これでお子様からお年寄りまで遊水ます。



佳作

打つショットの種類を2元管理 Lovely Dreamのアルゴリズム

Lovely Dreamクンのア ルゴリズムもエリア分割型のタ イプだが、ショットの種類を決 めるとき、まずエリアごとのシ ョットパターンテーブルを選び、 そこからあらためて乱数でショットを決定するというもの。スマートさには欠けるものの、基本構造がしっかりしているのでプログラム的な可能性は大だ。



阿部くんから一言

ただデータからショットの種類を 決めて打つのではなく、これに乱 数を取り入れることで人間らしさ が出ています。ネットにかかっても 打ち返そうと頑張 るひたむきな姿に 心を打たれます。

審査を終えて

□:どうファジー、今回のコンテストを振り返ってみて?

フ:はじめ予想したよりも、バ ラエティに富んだアルゴリズム が送られてきて、評価していて オモシロかったなあ。

□:じゃあ、選外の作品も紹介 してみようか。

フ: そうだね、投稿してくれた 感謝の気持ちもこめて。

□: まず群馬県の中島秀夫さん。つ:50歳。Mファンにしてはご年配のかただね。点差によってスマッシュやドロップを打ちわけるところがよかった。

つ:次は福岡県のpofくん。

フ:シャトルの位置による場合 わけという発想の点では10月号 のOrcのと同じかな? 場合 わけのしかたが変わってた。

□:秋田県の浜田屋くん。

フ: しろうと(自分でいっている)らしく確かにプログラムに おだなところがいくつかあった。 でも球種を選ぶときにネット頂 上からのシャトルの位置を傾き として使用しているところなん かはユニークだったね。 □:広島県のDANKくんのを みてみよう。

フ:これもシャトル位置による 条件分岐だね。ABS関数を使ってひし形の判定エリアを作っ ているのがめずらしい。

〇:栃木県の関谷宣男さん。

フ:最初は遊んでみておもしろい思考ルーチンだと思ったんだけど……。

□:投稿の規定が守られていなかったんだよねえ。しくしく。

フ:遊べただけに残念です。

T 群馬県のFallenくん。

フ: これもシャトル位置の条件 分岐だけど、その判定に I F文 を使わず論理式だけでやってる んだ。彼はできるだけ速い処理 をめざしているんだけど、じつ はこんなに論理式を使ってもあ まりスピード的に効果はない。

〇:宮城県の撃退サミーくんに いってみましょう。

フ:彼は2つの思考ルーチンを 送ってきてくれたんだ。

0:レベル1とレベル2だね。

フ: どちらもやはりエリア分割 方式だった。レベル1はたった の3種類しかショットを打たな いのが特徴かな? レベル2で はほかのショットも打つように なったけど。

□:ありがちなアルゴリズムだっただけにね。さてさて次は、 三重県のELECOSくん。 フ:これもOroのアルゴリズムの発展形だね。エリアが4× 4と少し細かくなっている、また、打てるショットが2つある エリアが設定されている。

○:最後に、東京都の気分は山菜くん。

フ:ウワ〜、すごいプログラム だ。アスキーセーブで5677バイ トもある思考ルーチンのほとん どがON〜GOSUB……の行 番号で埋めつくされている/

□ : 考え方はこれもエリア分割だね。

フ:いくら速くなるよう計算を しないといってもこれにはまい ったなあ。

\Q

フ:……とみてきたわけだけど。 ロ:アイデア的に注目すべきも のが多かったよね。

フ:でも、全体の完成度という 点では、やや物足りなかったね。 プログラム的に問題があって、 せっかくのアイデアを活かしき ってないんだよなあ。

ここをこうすればよかったのになあ、なんて思ったこともしばしばだったからね。

フ:そうだね。でも、そういうプログラムおよびアルゴリズムのテクニックは、やっているうちに自然と上手になってくるものだから、みんなも今回受賞したアルゴリズムを研究して、それを超えるものを作ってほしい。 ロ:学習機能がついてて、いろいろな思考パターンおよび強さを持ったコンピュータプレイヤ

フ: それでいてスピードが速い/(笑)

ーが何人もいて……。

□:でも、今回の投稿作品を見るかぎりでは、十分可能だよね。ところで、作者の阿部くんの要望なんだけど、この5人が対戦するウォッチモードを作ろう。フ:あ、それはかんたんにできるね。でも、ぼくは試験期間になるので。あ、終電がピンチ。

O:じゃ、試験が終わってから。

フ:ちょっとスキーに……。

○:帰ってきてからでいいよ。

フ:残念、そのあと映画の約束 があるんだ。じゃ、バイバイ。

楽評:よっちゃん

今回はオリジナルが4曲、ゲーム・ミュージッ クが2曲、ポップスのカバーが1曲というバ ランスになった。オリジナル部門(?)につぎ つぎに優秀な作品が寄せられてくるのがうれ

50 A1="LECDGR8<AL8>C<BB>C16D."

しいざんす。また、GMでも 作者ならではの独特な解釈が みられるものもあり興味深い。



```
三国志ならではの雄大な感じ
■山梨県 厚芝将貴(13歳)
              ●ゲームミュージック
```

厚芝クンの作品を採用したのは、ブラス系 の音色をたくさん使っているからです。イン トロ部分のホルン風の音、テーマに入ってか らのトランペットの音など、目立つ部分がほ とんどブラス系の音でできている。三国志な らではの雄大な感じがうまく出ています。そ れぞれの音色を単音で聴いていると、そんな ものかなあ、という程度にしか似ていないの ですが、アンサンブルにするとブラスらしい 効果が出てくるのがシンセサイザの不思議。

GI.FM3

```
10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
     A1$="@4804L4V13T1ØØEDEGAL8BAL4GEGEDGA
L8BAG4L4D4"
 30 A2$="EDEGAL8BAL4GEGEGADDE2"
40 A3$="@4804V13T100L4B>DD<B>D4L8EDL8<B4
50 A4$="B4A4A4>D4<B4A4B2"
60 A5$="T220V15L805B>D0<B>DL16EDL8<BAB>D
CB>DL16EDL8<BA"
70 A6S="AGAB>D<BAGAGABAGED"
80 A7S="AGAB>D<BAGRABBBBR4."
90 A8$="AGAB>D<BAGR8BBBB4>CCCC4DDDD2R4."
100 A9$="EDEGAL8BAL4GEGEGADV12DV11E2V9DV
8DV7E2."
110 B1$="@5104L4V10T100R15EDEGAL8BAL4GEG
EDGAL8BAG4L4D8"
120 B2$="R15EDEGAL8BAL4GEGEGADDE4"
 130 B3$="@5104T100V12L4R15B>DD<B>D4L8EDL
8<84A8"
 140 B4$="R15B4A4A4>D4<B4A4B4
150 B5$="@10T220V15L804E4>E8<ER8EL4EEEE>
E4<L8'
170 B7$="EEEE>E<>EEE R8EEEER4."
180 C1$="a9V12L104T45D&D2."
190 C2$="T50D2G2"
190 C25="T50D2G2"
200 C35="39V12L104T50A2D2"
210 C45="A92H2L104T50A2D2"
220 C55="35T220V15L403GR8G8R4GR4GGR4"
230 C65="ARBA8R4AR4AR4"
240 C75="L88GAB3D</
250 C8$=LEFT$(A7$:10)+"R8<BBBBR4."
260 C9$=LEFT$(A7$:10)+"R8<BBBBB4>CCCC4DDD
270 D1$="@0V5L805T255BBB82.T180R1>T255DD
280 D25="AAAA2.T180R1T255BBBB"
```

290 D3\$="AAAA2,T180R1T220BB8BAAAAABBBBB" 300 E1\$="a14V5L405T50R4GR4GR4GR4G 310 E2\$="T50V805R4GR4G" PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,"",E1\$ 330 PLAY#2,A2\$,B2\$,C1\$,"",E1\$
340 PLAY#2,A3\$,B3\$,C2\$,D1\$,E2\$ 350 PLAY#2,A4\$,B4\$,C3\$,D2\$,E2\$ 360 PLAY#2, A3\$, B3\$, C2\$, D1\$, E2\$ PLAY#2,A4\$,B4\$,C4\$,D3\$,E2\$ 380 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,"",E1\$
390 PLAY#2,A9\$,B2\$,C1\$,"",E1\$ 770 FLAIR2,AYS,BZS,CIS,"",ELS 400 A 90;FORT=0TO1:PLAY#2.ASS,"",BS\$,CS\$ 410 PLAY#2,ASS,"",BS\$,CS\$ 420 PLAY#2,ASS,"",BS\$,C6\$ 430 PLAY#2,ASS,"",BS\$,C6\$ 440 PLAY#2,ASS,"",BS\$,CS\$ 450 PLAY#2,ASS,"",BS\$,CS\$ 450 PLAY#2.A55,"".B55.C5\$
460 PLAY#2.A55,"".B55.C6\$
470 PLAY#2.A55,"".B55.C6\$:IFA=1THEN500
480 PLAY#2.A55,"".B65.C7\$
490 PLAY#2.A75,"".B75.C9\$:A=1;NEXT
500 FORI=0T02;PLAY#2.A65,"",B6\$.C7\$:NEXT
510 PLAY#2.A35,"".B75.C9\$
520 PLAY#2.A35,"353.C2\$.D15,E2\$
530 PLAY#2.A35.B35.C2\$.D15,E2\$ PLAY#2,A3\$,B3\$,C2\$,D1\$,E2\$ 550 PLAY#2,A4\$,B4\$,C4\$,D3\$,E2\$ 560 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$ PLAY#2, A2\$, B2\$, C1\$, "", E1\$



これは 1 曲目とはうってかわってにぎやか、 むしろウルサイといってもいいくらいのサウ ンドです。作者のDMMクンは、自分ではF M音源を持っていなくて、文化祭用に友達の MSX2+で作ったそうですが、音色の組合 せとかにはすぐに作者の好みが出るものです ね。原曲はサンバと名付けられてはいるもの の、日本ならではの妙なメロディとコード進 行で、外国の人が聴くととても奇妙な音楽に 聴こえるようです。

UPAX1.FM3

580 GOTO320

```
CLEAR4000
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1):DEFSTRA-Z;_BGM(1):_TRANSPOSE(-20):SOUND6,15:SOUND7,&H2A
30 _VOICE(022,024,012,022)
40 A0="L1605GGR16GR16GRR8R16"
```

```
A2="LECGR16L16DGB>C8C<B8>CR16<G&G2"
70 A3="R8L8GA>CDC<B16G.G64G#64A16.EE-16D
16R16<A16&A4R"
80 A4="R8BBA#BA#B16>D.CCL16CDR16E&E2"
90 A5="R8L8GA>CDC<B16G.G64G#64A16.EL16DE
R16< A&A2"
100 A6="BABA8R16>CDR16<GB>DEGBG>CR16CR16
<A>CR16CR<<C8D8
110 A7="EER16E8E-EE-E8<A8>C8E8FFR16FR16E
R16F<A4R8A8"
120 A8="BB-R1688B-BB-B8>C8D8<B8>C<GR16G8
G8AG8>>D4D#ED#DC<GQ8"
130 A9="EER16E8E-EE-E8<A8>C8E8FFR16F8ER1
6F < A4 R8 A8'
140 AA=">DDR16DR16CDC>L8DEFF#"+A8
150 B1="L1605E8G8CER16DDGR16<B>C8D8C8E8<
A>CR16<BB>DR16<B>C8D8"
160 B2="E8G8CER16DDGR16<B>D8G8C8E8<A>CR8
SGD ( RG >D ( RGD'
170 B3="E8G8CER16DR16GR16DD8G8C8E8<A>CR1
6<BB>DR16<GB8>D8"
180 B4="<B8>D8<GBR16BB>DR16<GB8>D8C8E8<G
>CR16CG<GG>A<GG>B<B"
190 B5=">E8G8CER16DDGR16<B>D8G8C8E8<A>CR
16CCER16<A>C8E8"
200 B6="<B8>D8<GBR16BB>DR16<GB8>D8GR16GR
16FGR16GR2"
210 B7="ECECECEA>C<A>CAEC<AEC<A>FCAFA>CF
CFAFC<AF"
220 B8="D<B>GDBGB>DGDGBGD<BGECGE>C<CE8R8
D4B>C<BB-AED8"
230 B9="E<A>ECE<A>EA>C<A>CAEC<AEC<A>FCAF
A>CFCFAFC(AF
240 BA="D<B>GDBGB>D<D>D<E>E<F>F<F#>F#"
250 C0="L1603GGR16GR16GR16GGR8.<G4>
260 C1="L8C.<G.>C<B.G.BA.E.AG16R16G16R16
270 C2=">C.<G.>C<8.G.BA.E.AG.A.B
290 C4=")D.\G,\D\G,\D\G\C.\G.\C\G.A.B"

300 C5="\C.\B,\C\B,B\E.AE.A.E"

110 C6="G.D.GD.G,\DL16CR16GR16GR16CR16CRC8<
320 C7="A8.AR16AR16AA8R8A8G8F8.FR16FR16F
F8R8F8A8"
330 C8="G8.GR16GR16GG8A8B8>D8C8.CR16CR16
CC8R8C8 88"
340 C9="A8.AR16AR16AA8R8A8G8F8.FR16FR16F
F8R8F8A8"
350 CA="G8.GR16GR16G>L8DEFF#"+C0
360 E0="L160BBR16BR16BR16BBR8.a36L3206GG
GGGGGGa22"
```

370 EA="L16R2OD>D<E>E<F>F<F#>F#"+E0

390 DA="L16R2OD>D<E>E<F>F<F#>F#"+Q0

500 D0="RRRHM4"

590 D9=DZ+DZ

380 D0="L160BBR16BR16BR16BBR8.L3206GGGG

510 D1="HM16C16C16HM16R16C16MS16M16M16C16C16M16R16C16MS16M16HM16C16C16HM16R16C16

MS16M16R2" 520 DX="HM16C16C16HM16R16C16MS16M16HM16C 16C16HM16HM16C16MS16M16":D2=DX+"HM16C16C 16HM16R16C16MS16M16MS16M16M516M16HM16HM16HM16HM

530 D3=DX+DX 540 DY="HM16CH16CH!16HM16R16HM16CH16HM16

50 DZ="HM16CH16CH!16HM16R16HM16CH16HM16

570 D7=DY+DY 580 D8=DY+"HM16CH16CH!16HM16M16HM16C16HM

HM16CH16CH!8M16CH16MS16CH16

HM16CH16CH!8M16CH16MS16CH16"
560 D6=DX+"R2RMS16MS16M16M16"

16HM8MS16MS16M16M16HM16HM16"

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はあいOrcです/ わくわく。今月 はいよいよデチューンの謎が解き明か されるよん(すでに知っているって人 もけっこういるけど)。これを読めばみ んなの作る音楽も音に厚みが出て、よ り聴きごたえのあるものになる……か な? その前に採用者のコメントでは やる気持ちをおさえるのだ。

■■魏のテーマ

厚芝将貴「このプログラムは戦闘画面 とメイン画面の曲がひとつになってい ます。力作です。この文はチャップリ

ンの黄金狂時代を見ながら書きました。 やはり小屋のシーンが最高です。中3 の兄が毎日何回も観てはゲラゲラ笑っ ていました。それではまた会う日まで ご機嫌よう/ ハハハハハ……」

■■A Rattle Samba

Mr.Pine 5th ANNIVERSARY →DMM「ええ、文化祭用のBGM用に 作ったものなんですけど…。原曲に似 ずしっとりとしたサンバになってしま いました。FMの曲作り第1号である のでまあまあかな? と思ってたら採



```
688 DA="HM16CH16CH:16HM16RM58M8HM8HM8"+D 8 618 N8="L16OEER16ER16ER16EE3." 620 N1="LRERERERBE8E8E8" 636 N2="RERRERRERBE8E8E8" 640 N2="RERRERRERBE16E16" 640 NX="RERRERRERBE16E16" 650 N6=NX+"L16E8E8EER16ER8ER" 660 NY="R16EE8E8E8R16EE8.ER16E":N7=NY+NY 670 N8=NY+"R16EE8E8RR" 680 NZ="R16EE8E8R816EE8.ER16E":N9=NZ+NZ 680 NZ="R16EE8E8E8R16E8R16E":N9=NZ+NZ 690 NA="R16EE8EEEERR"+N0 700 PLAY#2,"T128V15","T128V15","T128V14","T128V15","T128V15","T128V14","T128V15","T128V15","T128V14","T128V15","T128V15","T128V14","T128V15","T128V15","T128V14","T128V15","T128V15","T128V14","T138V15","T128V15","T128V14","T138V15","T128V15","T128V14","T138V15","T128V15","T128V14","T138V15","T128V15","T128V14","T138V15","T128V15","T128V14","T138V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","T128V15","
```



曲名は「悪魔が近くにいる」といった意味でしょうか。メロディがコードと半音ずれたりして、とても変わった音楽です。「きんぱく感が伝わればうれしいです」という作者のコメントにもかかわらず、ちょっと間抜けなニュアンスもあって、非常におもしろい。途中に「テクテク」と主人公(?)の歩く足音が入っているのもそれらしい。リストも80行程度とほどほどで、こういうのがちょうど作りやすい長さじゃあないかな。

DEVILIN.FM3

```
200 G0="@A15V9B2B2B2B2B2B2B2B2B2B2
210 HO="L4S@M900R1R2R4EDEDEDEDEDED"
220 I0="L450M999R1R2R4R1R2D+C+
          - MML << 1
230
248 A1="V10R1R1D+DC+D":B1="V10R1R1C+C<B>C":C1="R1R1R1":D1=A1:E1=C1:F1=C1
270 I1="M500D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+"
300 B2="C+C<B>CC+C<B>CC+C<B>CC+C<B>CC+C<
B>C"
310 C2="V13G1&G1&G2A2&A1&A1"
320 D2="V15R2RG+G+G+G+2&G+2R2RA+A+A+A+1"
330 E2=C2:F2=D2
340 G2="B16B16B16B16B16B16B16B16":G2=G2+
G2+G2+G2+G2+G2
390 B3="C+C(B)CC+C(B)CC+C(B)CC+C(B)CC+C(
B>C
400 C3="F1&F1&F1G2&G1&G1
418 D3="R2RF+F+F+F+F+2&F+2R2RG+G+G+G+1"
420 E3="C1&C1&C1D2&D1&D1
430 F3="R2RD+D+D+D+D+2&D+2R2RE+E+E+E+1"
440 G3=G2+"B2B2B2B2"
450 H3="M500R1R1R1R1R1"
460 I3="M1000D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+C
+D+C+D+C+D+C+"
          - MML << 4 >>
480 A4="V15C+2DDDE2&E&ED2C&C1&C1&C2C8CC8
490 B4="V15R1R1R1R1R1D2D8DD8"
500 C4="V15B2AAAG2&G&G&G2&G&G1&G1&G2G8GG
510 D4="V15A+2G+G+G+F+2&F+&F+&F+2&F+&F+1
R1R1"
520 E4="V15R1R1R2R4B&B1&B1&B2BBBB8"
530 F4="V15R1R1R4A2&A&A1R1R1"
540 G4="V15B32B32B32B32"
550 G4=G4+G4
560 G4=G4+G4+G4+G4+G4+G4
570 H4="M300R1EDEDEDEDD1D1D2D8DD8"
580 I4="M450D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+D+C+C+1R
1R1'
590 '---- MML << 5 >> 600 A5="R8C8C2&C"
    B5="R8G8G2&G"
610
620 C5="G+R2RR8"
630 D5="R8B8B2&B"
    E5="F+R2RR8"
    F5="R8(A+8A+2&A+>"
650
    G5="B32B32B32B32B32B32B32B32"
660
    G5=G5+G5+G5+G5
H5="RBD8D2D"
680
    I5="D+R2R4R8"
708 Z=212:A="T=Z:a9":B="T=Z:a24":C="T=Z:

a6":T="T=Z:":PLAY#Z,C,A,B,B,B,B,T,T,T

718 5DUND6.8:5DUND7.49:Z=8
26"
    PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
    PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1
PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,I2
    PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,H3,I3
    PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4
760
    PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5,I5
    IFZ=@THENZ=Z+1:GDTD750
```



「何か変わった曲を作ろうと思ったらこんなのになった」そうですが、うん、これは相当な力作です。 よくこれくらいのリストにおさま

ったなあ。いろいろなワザがつまっています。 8分の5拍子、オーケストラヒットもどきの 音色、スネアドラムのデクレッシェンド、ベースのデチューン(以上は作者の指摘)など。 評者が気に入っているのは、オケヒット前の、 曲全体がシュワシュワッとシンセのもやにつ つまれていく感じのところ。ここのサウンド の変化はプロもびっくりの出来だ。

5NDW-5.FM3

```
10 ' - Battle in The Snovstorm -
20 _MUSIC(1.0.1.1.1.1.1.1):CLEAR 1500
36 SDUND6. 0:SDUND7.&B011101
40 DEFSTRA-T
50 '//// [ 0 ]
66 A="L1605DRBDR8.DDR16 ER8ER8.EER16 FR8
FR8.FFF
70 A0="D5@57V11"+A:E0="D5@6V10"+A:I0="D4
80 C="L16D5DDDD8DDDDD EEEEEEEEE >F<FF>F
<FFFFFF AGG-F-EDD-<BA"
90 C0="D3@14V8"+C:F0="D3@33V9"+C</pre>
      D8="V6@12D6L16D(AA)D(AAA)D(A) E(BB)
E<BBB>EE<B> FCCFCCCFFF<<AGG-F-EDD-<BA"
110 G="Y23,152BH16H16H16BH16C16H16B16B16
Y23,2516516":G0="V8Y54,0Y55,1"+G+G+G+"Y2
3,152H32H32H16H16H16C32H32B16B16B16B16"
120 H="SL16B8.B8.BBR8":H0=H+H+H+"RR16BBB
130 J="SØM1500L16R2CC": J0=J+J+J
150 J= S0M1300L10X2CC: 10-3443
140 '/// [2 -5 ]
150 AX="CABCAB": A2="D6016L20V3"+AX+"V5"+
AX+"V7"+AX+"V9"+AX+"V11"+AX
160 AY="CBDD<CB>DC": A3="06V3"+AY+"V5"+AY
+"V7"+AY+"V9"+AY+"V11"+AY
170 A5=A3+AY+AY+AY+AY+AY
180 C2="V10D8053D4F1.":C3="G1.":C5="G1&G
190 D2="V=W:D=Z:D4@24 F6G6F7G7F8G8F10G10
200 D3="G6A6G7A7G8A8G10A10G12A12G16A16G2
4A24"
F12G12F16G16F24G24
216 DX="GAGAGA": D5=D3+"L24"+DX+DX+DX+DX+
DX+DX+"GA32"

220 E="024R2.D2E2":E2="V12"+E:E4="V15"+E

230 E="R2.L16V8EEEE EEEEEEEEV9 EEEEEEEE
V10EEEEEEEE V11EEEEV12EEV13EE"
240 E5="@0D2"+E:F5="@14D1"+E
250 G2="Y39,5V6H16H16C16H16H16C16H16H16H
16H16H16H16Y39,2V15MS16V10M516V5MS16V0MS
16Y55,5Y56,60M516Y55,6Y56,75M516Y55,0Y56
,0V0H16H16H16C16H16C16"
260 G5=G2+"H16H16C16H16H16C16H16H16 H16H
 16C16H16H16H16H16C16 H16H16C16H16H16H16H
16C16"
270 '//// [ 6 ]
280 A="L16G5FFFQBFR8"
290 A6="D5a57V12"+A:C6="04a14V10"+A:D6="
300 E6="D5a6V11"+A:F6="a0D2V10"+A:I6="D4
V10"+A
 310 G6="Y23,89V0MH516V5MH$16V10MH516V15M
310 60- 1250-
H58. Y39:5"
320 H6-"L16CCCCB.":J6="L16M300CM600CM120
330 '//// PLAY
340 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
 350 PDKE &HFA2C+16,24
360 PLAY#2,A0,C0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J0
      PLAY#2,A0,C0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J0
380 Z=1:W=0 'D PART
390 FDR Y=0 TD 1:FDR X=0 TD 2
 400 PLAY#2,A2,C2,C2,D2,E2,"",G2
410 PLAY#2,A3,C3,C3,D3,E2,"",G2
      NEXT
430 PLAY#2,A2,C2,C2,D2,E4,E4,G2
440 PLAY#2,A5,C5,C5,D5,E5,F5,G5
 450 Z=7:W=10:NEXT
 460 PLAY#2, A6, C6, C6, D6, E6, F6, G6, H6, I6, J6
      GDTD 360
         by H.5ashida 91/12/2
 480
```

用されてしまったり。世の中はわかりません。受験生でなく暇だったらもっと格好よくできたかも? とかなんとか…」

■■DEVIL IN AROUND
ZEEDEN「メロディの部分以外は楽

譜にしないで打ちこみました。結果、 ハチャメチャになりました。ポイント としては、バスドラムを効果音的に使ったこととメロディをいきなり止めて、 恐怖感を出していることでしょうか。 オリジナルの作曲第1号作品です。よ

790 Z=0:GDTD730

ろしく。PSGが使えないZEEDEN」
■ Battle in The Snowstorm

ART指田「正直いって採用に至ると は思ってませんでした。ま一唯一自信 があるスネアのデクレッシェンドがよ っちゃん氏の目に止まった。それだけ のことだと思います。あとは音楽的に もカスみたいなものだから……。札幌 の手稲山での雪上の戦闘を表現した曲 です」



いかにもなアニメ/ゲーム風オリジナル。でも、作者自身のワクワクしている感じがそのまま伝わってきて、聞いているほうも気持ち良くなります。特筆すべきなのは、うるさい音色が多数重なり合って、コンプレッサー(音量を同じにするためのエフェクター)をかけたのと同じ感じになっているところ。そのために、音楽の満腹感が出ている。ドラムやベースをずっと鳴らしっぱなしにするのも効果的な場合がある、という見本です。

CRISIS, FM3

```
1 'SAVE" #y+=07.FM
  20 ' <<< CRISIS >>>
        11991/11/17 まつむら ひろかすぎ
  60 CLEAR9000: MUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
  70 DIM A%(1S)
80 '<<< @63 SET >>>>
90 FOR I=0 TO 1S
  100 READ AS:A%(I)=VAL("&H"+A$)
110 NEXT I
              VOICE COPY (A%, 863)
          _VOICE COPY (A%, a63)
DATA 0000,0000,0000,0000,000
DATA 0015,0000,0000,0
DATA 0561,2284,0000,0
DATA 0561,14A2,0000,0
  150
           '<<<< VOICE SET >>>
_VOICE(@63,@63,@63,@63,@633,@14);DEFST
  R A-T:SOUND 7,49:SOUND 6,9
 190 (<<< | >>>>
200 T="7180
210 '<<<< | | >>>>
220 A0="V1S DV118 L16 OS"
230 A1="R1R1R1R2.CEGB-"
240 A2="L2AFCF4L16<A>CFAL2A-FCF4<L16A->C
 2SØ A3="G2.<G>CE-G>C2.<CE-G>CE-2.<G>CE-G
250 A3="C2.<G>CE-G>C2.<CE-G>CE-2.<G>CE-G
C2.<CCEG8-"
260 A4="L8G.F.E-F.E-,DE-2.L16CDE-FL8G.E-
CD.G.8>C2.L16<CEG8-"
270 A5="L8G.>C.E-F.D.<8>C2.<L16BB-AA-L8G
.C.E-D.G.8>L16C2.8C<CCDE"
280 A6="L8F.G.A->C2<E-F.G>C2<D.E-.FA-.G
.FE-4.L16DE-L8E.F.G"
290 A7="F.G.A->C4.D16C16<E-.G.>CE-4.L16F
G<G2..DC<82.>CEG8-"
360 '<<<< 8 >>>
310 80="US AVIII L16 04"
 300 '<<<< 8 >>>>
310 B0="V1S aV111 L16 O4"
320 B1="R1R1R1R2.G>CEG"
 330 82="L2FC<A>C4L16<FA>CFL2FC<A->C4<L16
 340 83="E-2.<E-G>CE-G2.<G>CE-G>C2.<E-G>C
E-G2.<<G>CE-G>C
E-G2.<<GCCEG"
358 B4="L8E-.D.CD.C.<B>C2.L16<GG>CDL8E-.
C.<GG.>D.GE-2.L16<GCCEG"
4
368 BS="L8E-.G.>CD.<8.GE-2.L16A-GG-FL8E-.
G.>C<8.>D.G16E-2.8E-<GG>C"
378 86="L8C.C.CF2C.C.CE-2<8.>C.DF.E-.DC4.L16CCL8C.D.E"
388 B7="C.C.CF4.F16F16C.E-.G>C4.L16CD<D2
<pre>
    . <AA-G2.G>CEG'
```

```
410 C1="C4@V65C<GE-C@V80G4@V112&G4A-4A-C
FA-8-4A-F8-A-G2.DGB>DG2.<CCDE"
428 C2="F2.FA>CFA1<F2.FA->CFA-2.GFE-D"
438 C3="C4CE-G8>C2.&C<8-GE-C4<<CDE-G>C4C
DE-G>C4CDE-G>C4C
 440 C4="C4CE-G>C<<G4GAB>DC4CE-G>C<<G4GAB
>DC2.CDE-G>C2.&C<<CDE"
4SØ C5="C4CE-G>C<DGB>DGD<BGC4CDE-G<GAB>D
 GA8>D<C4CDE-G<G4GA8>DC2.CCDE"
460 C6="F4&FFGA->C<B-A->C<B-A->C<A-G4CDE
-G>C<GE->C<GE->C<CD4<DGB>DGAB>DGAB>D<<CD
E-G>CDE-G>C<GE-DCDE-G<<"
470 C7="F4&FA->CFA-FCA-FCA-F<<G4&G>CE-G>
C<GE->C<GE->C<CGAB>DGAB>DGAB>DGAB>DGD<B
AGD<BAGD<BAGD<BG>"
480 '<<<< D >>>>
490 D0="V15 aV70 O3 L16Q7"
S00 D1="C8CCaV8SC8CCaV105C8CCaV112C8CCF8
 GG8GGCCDE
510 D2="F8FFF8FFF8FFF8FFF8FFF8FFF8FFFFFF
 F8FF8FFF8FFF8FFF8FFF8FFFE-D'
ABB>C8CCC8CC<G>G<GA>A<AB>BC8CCC8CCC8CCCC
S40 DS="C8CCC8CCG8GGGGGGGC8CCC8CCE-8E-E-D
8DDC8CC8CCBBDDGGGG>C8CCC8CC<C8CCCDE"
 550 D6="F8FFF8FFF8FFF8FFE-8E-E-8E-E-C8
>D<D>E<E"
$60 D7="F8FF8FF8FF8FF8FF8FF-8E-E-E-8E-E-C8
 CCD8E-FG8GG8GG8GG8GG8GG8GG8GG8GG>CCD
570 '<<<< E >>>>
$80 E0="V1S aV70 O3 L16Q3"
590 '<<<< F >>>>
600 F0="V1S av30 Y23,4S Y24,190"
610 G="MSH8H16H16":GG=G+"av65"+G+"av100"
 +G+"@V114MSH16MSH16MSH16MSH168H8H16H16MS
HIAMSHIAMSHIAMSHIAY24, ISBMSHIAY24, IQBMSH
 16MSH16MSH16Y24,1SØMSH16MSH16Y24,6ØMSH16
MSH16Y24,190"
620 G="BH8H16H16MSH8H16H16":A="8H8H16H16
MSH16H16H16H16": 8="8H8H16H16MSH16MSH16MSH16MS
H16MSH16": C="BH16H16H16H16MSH16MSH16MSH1
6MSH16": D="8H8H16H16MSH16H16MSH16MSH16
E="Y24,1S@MSH16MSH16MSH16MSH16Y24,6@MSH16MSH16MSH16MSH16MSH16MSH16Y24,19@"
630 F1=GG+G+A+G+D
640 F2=G+A+G+A+G+A+G+C
650 F3=G+G+G+D+G+A+C+E
660 F4=G+D+G+A+G+G+8+E
670 F="BH8H16MSH16H16MSH16MSH16MSH16":H=
"8H16H16H16H16MSH16H16H16H16"
680 FS=G+F+G+C+G+F+"MSH16H16H16MSH16H16M
SH16MSH16MSH16"+E
690 F6=F+H+F+H+G+A+D+"H16MSH16MSH16H16MS
 H16MSH16H16MSH16"
700 F7=F+H+F+H+G+D+C+E
710 '<<<< G >>>>
720 G0="L8 S0 M100"
730 G="CR8":GG=G+"M300"+G+"MS00"+G+"L16M
 1S00CCCCM600C8R8M1S00CCCCM1200CM1S00CCCM
 1200CCM900CCL8M600
740 G="CR8M1500CR8M600":A="CR8M1500C16R8
.M600":B="CR8L16M1500CCCCL8M600":C="L16C
R8.M1500CCCCL8M600":D="C8R8L16M1500CR16C
CL8M600":E="L16M1200CCCCM900CCCCL8M600"
750 G1=GG+G+A+G+D
760 G2=G+A+G+A+G+A+G+C
770 G3=G+G+G+D+G+A+C+F
780 G4=G+D+G+A+G+G+8+E
790 F="CR16M1S00L16CR16CCCL8M600":H="L16
CR8.M1S00CR8.L8M600"
B00 G5=G+F+G+C+G+F+"L16M1500CR8CR16CCCL8
M600"+E
810 G6=F+H+F+H+G+A+D+"L16M1S00R16CCR16CC
R16CL8M600"
820 G7=F+H+F+H+G+D+C+E
830 '<<<< H >>>>
840 H0="L2 O4V12"
     H1="R1R1R1R2.C4"
860 H2="FA>CF<FA->CF<"
```

390 '<<<< c >>>> 400 C0="V1S aVS0 L16 O6"

```
870 H3="CE-G>C<CE-G>C<"
880 H4="C>C<<E-G>CG>C<C"
890 H5="CG>C<<G>CE-4G4>C<E-"
       H7="FA-GCGD<G2.>C4"
920 '<<<< I >>>>
930 IØ="L2 O4V12"
940 I1="R1R1R1R2.E-4"
950 I2="A>CFA<A->CFA-<"
       13="E-G>CE-<E-G>CE-<"
      T4="F->F-<<G>CE->CF-<F-
974
       I5="E->CE-<CE-G484>E-<G"
980 15="E->CE-CCE-G484>E-CG"

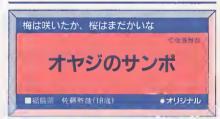
990 16="A-FGE-F8E-G"

1000 17="A->CCCE->CCFB2.E-4"

1010 '<<<< F7*+72->>>

1020 POKE-1476.1S

1030 '<<<< Let's Play >>>>
1040 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
1050 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
1060 PLAY#2,A1,81,C1,D1,D1,F1,G1,H1,I1
1070 PLAY#2,A2,82,C2,D2,D2,F2,G2,H2,I2
1080 PLAY#2,A3,83,C3,D3,F3,G3,H3,I3
1090 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,D2,F2,G2,H2,I2
1100 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,D4,F4,G4,H4,I4
1110 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,D2,F2,G2,H2,I2
1120 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,D3,F3,G3,H3,I3
1130 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,D2,F2,G2,H2,I2
1140 PLAY#2,AS,B5,CS,DS,DS,FS,GS,HS,IS
1150 PtAY#2,A6,B6,C6,D6,D6,F6,G6,H6,I6
1160 PtAY#2,A7,B7,C7,D7,D7,F7,G7,H7,I7
```



ほとんど曲の題のために採用されたようなものだな、これは。曲だけ聞くと間抜けなサンバ調なんだけど、題を知って、オヤジの様子を想像しながら聴き直すととてもおかしい。いや、現在若い読者諸君は想像もつかないだろうけど、お父さんはたいへんなのだー(小沢昭一調)。仕事のしすぎは身体に悪いですから、たまには散歩できるくらいの余裕がほしいね。犬を連れて「梅は咲いたか、桜はまだかいな」と近所をうろつくわけだな。

OYAJI.FM3

```
SAVE"OYAJI, OPL"
10 1
20
          オヤシャ の サンホウ
40
          Music composed
           and arranged
60
          By Masaya Sato
100 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
110 CLEAR 2000:DEFSTR A-Y:DEFINT Z:DIM Z
120 _TRANSPOSE(0)
130 _PITCH(442)
120
140
      BGM (1)
 150 SOUND 7,49:SOUND 6,6
200 TT="T112L16
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

CRISIS

松村弘和「ありがとうございます。前の曲がボツッたのでまたダメかと思っていたのでうれしいです。この曲は、当時期末テスト10日前のぼくの心境を忠実に表しています。結果はまあまあてしたが……。あと、いままでまとめていたベース20hを2つに分けて、アタ

ック音を短くしてみました。

■■オヤジのサンポ

佐藤雅哉「はじめまして、受験生の佐藤です。この曲は、キーボードであそんでたときにボッとできた曲です。で、 上FOディレイを入れるためになれないユーザー音色を使ってたりします。 今のままだと少々テンポずれがおこり ますが笑ってゆるしてください」

■■SOLID STATE SURVIVOR ゼッポチュハーポMACK竹中「採用 ありがとうございます。以前に大御所 JL2TBBさんがアレンジしていた この曲ですが、私の場合は、「YMOら しい音色」を念頭に製作してみました が、いかがなもんでしょ。YMO大ファ ンの私としては、この採用を機に、 YMOの曲をどんどん投稿していきた いと思います」

●●デチューンの使い方

デチューンとは、ここではFM音源の各チャンネルのチューニングをわすかにずらすこと。チューニングのずれたチャンネルが同時に発声されるとビ



```
210 TR="T112Y54,0Y55,32Y56,0
300 POKE &HFA2C,0:POKE &HFA3C,36
400 RESTORE:FOR Z=0 TO 15:READ A:Z(Z)=VA
L("&H"+A):NEXT
410 _VOICE COPY(Z,063)
500 DATA 0000,0000,0000,0000
510 DATA F400,000E,0000,0000
520 DATA 1204,32C6,0000,0000
530 DATA 0004,11A4,0000,0000
1000 A0="06304V14LBB>D16RB. (BA2 B>D16R8.
1010 A1="L16B8>DR16<A8B>C<BAGR16A4 BB>DR
16<A8B>C<Q4B8A8Q8G4
1020 A2="L8Q4A>EE<AA->E-E-<A-A>EE<AA->E-
Q8E-4
2000 B0="06304V13L8GRGF2GRGF2
2010 B1="V8R16L16B8>DR16<ABB>C<BAGR16A4
B8>DR16<A8B>C<Q4B8ABQ8G8.
2020 B2="V13L8Q4R8>CC<RBBR>CC<RBQ8B4
3000 C0="024V906L2DBRD8CDBRD8C
3010 C1="(B>DGB
3020 C2="EE-C(B)
4000 D0="024V905L2B8RB8AB8R88A
4010 D1="GB>DG<
4020 D2=">C(BAA-
5000 E0="@24V905L2G8RG8FG8RG8F
5010 E1="DGB>D<
5020 E2="AA-EE-
6000 F0="03308V1402L8GRGF2GRGF2
6010 F="Q8G8Q2GG":F1="L16"+F+F+F+F+ F+F+
6020 F2="Q8L8E.A.EE-.A-.E-E.A.EE-EFY0,22
8G-Y0,36
7000 R0="B4B4B8Y0,228R8B4Y0,36B4B4B8Y0,2
28S16S16B16S16SBY0,36
 7010 R="BHBHBSH8H16BC8BH16H8SH8Y0,228H8Y
0,36":R1="Y24,192"+R+R
7020 R="Y24,255M16MBY24,12BM16M8Y24,0M16
M8Y24,12BM16M8Y24,255M16M16Y24,12BM16Y24,0M16":R2=R+R
 7500 P0="LSM200CCCCCCC8M2000C16C16M200C1
6M2000C16C8
 7510 P="M200CM2000C8.M200C8C8.M2000C":P1
="L"+P+P
 7520 P2="M500L16CC8CC8CCBCCBCCCC CCBCC8C
CBCCBCCCC
 10000 PLAY #2,TT,TT,TT,TT,TT,TT,TR,TT,TT
 10010 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,R0,P0,S0
10020 PLAY #2.A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,S1
10030 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1,S1
```

b



10040 PLAY #2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2,S2

0050 PLAY #2,A1,81,C1,D1,E1,F1,R1,P1,S1

10060 GOTO 10010

この曲は以前JL2TBBクンのアレンジで載せたことがあるんだけれど、MACK竹中クンのアレンジも相当凝っている。音色がよくできていて、YMOっぽいチュンチュンのシンセ・サウンドやフワーッと拡がるパッド系の持続音、シンセ・ドラムの音などがうれしい。また、曲の部分部分で使っている音量のクレッシェンドなども非常に音楽的、音程感が外れそうなぎりぎりのところがカッコイイ。YMO以外の曲をテクノ風にアレンジしてみるのもいいかもしれません。

SOLID .FM3 MUSIC BY YELLOW MAGIC ORCHESTRA
WORDS BY CHRIS MOSDELL
PROGRAMMED BY MACK-TAKENAKA1991 CLEAR2000:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
POKE&HFA2C+(1-1)*12,30:DEFSTRA-H SOUND7,24:SOUND6,5 PLAY#2,"317T8004V10Y0,152Y2,20Y3,0Y6, 1"."a1718004V10","a2TB805V13"."a2TB805V13"."a2TB805V13"."a33T8803V10"."a17T8804V88","T88V15Y24,5"."T8804V9"."T8804V9"."T8808M388880404" 50 'eeeeee MUSIC DATA A eeeeeeee
60 Al="L16FFFD+D+D+D+FFFD+8D+D+8F+F+F+F +EEEEF+F+F+E8EE8" 70 A2="L8R8R16F16G16A&A16BAG16F&F16R8R16 F16G16A&A16BAGF" 80 A3="L8GEC16B&B16GEC16B&B16R8R16D16E16 F&F16GFED" 90 A4="L1G+" 100 A5="LBGEC16B&B16GEC16B&B16RBR16G16A1 6B8B16>C+<8AG" 110 A6="L16G+GF+FED+&D+8" 120 A7="L16F+BF+8F+F+F+8F+EAF+4R16F+EAF+ 130 '000000 MUSIC DATA B 148 B1="L16CCCC<A+A+A+A+>CCC<A+8A+A+B>C+C+C+C+<BBBB>C+C+C+C+88BB8>" 180 C3="L8FFFF@6F16F16F16F16G@2" 190 C4="L16G+GF+FED+B&D+" 200 C5="L16F+1E2&E4&E16@6BAB@2" 210 C6="L16D+1E2&E16@6FFFF8G8@2" 220 C7="L1FF+" E16DCD" 260 D3≃"LBDDDDa6D16D16D16DD16Ea2" 270 D4="L16EED+DC<BB&B16>" 280 D5="L16D+1C2&C4&C@6GFG@2"
290 D6="L16(B+1)C2&C16@6DDDDBEB@2" 300 D7="L1CC+" ' 320 E1="L16DDDDFFFFGGFFEEDDDDDDFFFFGGFFE EDD" BBBB>" 340 E3="L8DDDDD16D16D16E" 350 E4="L16DDDDDDDD"
360 E5="L16FFFFFFFFFAEA8AFADDDDDDDDDDFCF8 FDF 370 '.... MUSIC DATA F 380 F1="L8R8R16D16E16F&F16GFE16D&D16R8R1 6D16E16F&F16GFED" 390 F2="1 8EC(A16)G&G16EC(A16)G&G16R8R16(B16>C16D&D16EDC(B>" 400 F3="L1E" 410 F4="LBEC<A16>G&G16EC<A16>G&G16R8R16E 16E16GBG16A+GFE" 420 F5="L16EED+DC(B&B8>" 430 F6="L16D+BD+8D+D+D+BD+CFD+4R16D+CFD+ 444 '000000 MUSTC DATA G 450 GA="BM8BS8BM88SC8BM8BSBBMBBSC8":GB=" BMH16H16BSH16H16BSC16H16BSC16H16BMH16H16 BSH16H16BSH16H16BSC16H16MT: GC="BMH16H16BS H16H16BMH16H16BSC16H16MT16H16BSH16H16BS H16H16BMH16H16BSC16H16BMT16H16BSH16H16BM H16H16MSC32MS32MSC32MSC32" 460 G1=GB+GB:G2=G8+GC 470 G3="BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16H16 BMH16H16BSH16H16BMH16BSH16BSC16" 480 G4="BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16H16

490 G5=GB+"BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16

H16BMH16BSH16BSH16BMH16SH32SH32SH32SH32B

500 GD="BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16H16

BMH16BSH168SH16BMH16SH64SH64SH64SH64SH32 SH32BSH16BSC16"

510 GE="BMH16BMS16BSC16H16BMH16H16BSC16H 16BMH16H16BSH16H16BMH16H16BSC16H16 520 G6=GB+GD:G7=GE+GE:G8=GE+GD 530 '**** MUSIC DATA H 540 HA="L8R8ER8ER8ER8ERBE": HB="L8R4R8E": HC= HB+HB 550 H1=HC+HC:H2=HC+HB 560 H3=HB+"R4R16E16E16" 570 H4="L8RBER8E" 580 H5="L8R8ER2R4RBE" 018 PLAY#2.41.81.A1.81.81.81.1.62.A1.81.H1 638 PLAY#2.41.81.A1.81.81.81.62.A1.81.H2 648 PLAY#2.7021V12Y8.67Y1.115Y5.94Y7.17 021V127,"","","321V12":GOSUB650:GOTO 650 PLAY#2,A2,A2,C2,D2,E1,F1,G1,A2,F1,H1 660 PLAY#2,A3,A3,C2,D2,E2,F2,G1,A3,F2,H1 670 PLAY#2,A4,A4,C3,D3,E3,F3,G3,A4,F3,H3 680 PLAY#2,A2,A2,C2,D2,E1,F1,G1,A2,F1,H1 740 PLAY#2,"@58V10Y0,152Y2,20Y3,00Y6,1", 750 PLAY#2,A1,B1,A1,B1,B1,A1,G6,A1,B1,H1
760 PLAY#2,A1,B1,A1,B1,B1,B1,A1,G6,A1,B1,H1 778 PLAY#2."a41V10Y0,22Y2,4Y3,5Y7,1","a4
1V10","","","a41V10":GGSUB650
780 PLAY#2,"a21V10Y0.67Y1.115Y5,110Y7.1"
,"a21V10","a21V10","a21V10","","a21V10" 790 FORO=1TO2:PLAY#2,A1,B1,A1,B1,B1,A1,G 1,A1,B1,H1 800 PLAY#2,A1,81,A1,81,B1,A1,G6,A1,81,H2 B10 PLAY#2,A1,B1,C7,D7,B1,A1,G7,A1,B1,H5 820 PLAY#2,A1,B1,C7,D7,81,A1,G8,A1,B1,H5 **B30 NEXT** B48 PLAY#2,"","","","","",GA,"","",HA :GOTO40 SPECIAL CHECK SUM 9000 9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256 9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1 9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256 9030 VS=PEEK(V+Z)+FEEK(V-Z)-9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0 9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I) 9060 S=S+D*(I-3):NEXT:AS="" 9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B) 9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE N C=A+55 ELSE C=A+48 9090 A\$=CHR\$(C)+A\$;S=S-A*B:NEXT 9100 PRINTUSING" ****+>& &";VS;A\$;:V=V1 9110 GOTO9020



(確認用データの使い方)プログラムを打ちこみ、SA VEしたらRUNするまえに「SCREENØ:WI DTH4Ø:GOTO9ØØØ」を実行。データのちが う行があれば、そこを見直してください。

ブラートがかかるわけですね。

デチューンをかけるには、メモリ内に設定されたFM音源用のワークエリア(チャンネルごとにアドレスがちがう)にあらかじめ値を書きこんでおくのです。そのワークエリアの計算方法や具体的な命令の書式は、以下のとおりです。

POKE &HFA2C+(チャンネル番号)×16, (ずらす値) ①チャンネル番号は0~8(リズム音源なし)または0~5(リズム音源あり)

SH16BSH16"

図ずらす値はU〜255まで(255で5ょうど半音高くなる) ちなみにこのあとで、CALL TRANSPOSE命令を使わないようにしましょう。この番地はこの命令用のワークエリアのようです。

たくさんの方がOroに教えてくれましたが、図や表を使用してくわしくわかりやすく説明してくれた次の3人の方にテレカを送らせていただきます。 島根県のあっちゃんさんくん、宮城県 の太田行也くん、香川県の篠原一太くん。どうもありがとうございました。 今までデチューンを知らなかったみんなも、このテクニックを使って、いっ そうパワーあふれる曲を投稿してくれるとうれしいな。 (Orc)

FM音楽館 特別講座

「音楽」の知識

講師よっちゃん

日次火ツー



試聴用サンプルプログラム(付録ディスクには入っていません)

- 10 CLEAR500: CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
- 20 A\$="T7806@10L4E-1E-2R2D+DC+DD+DC+D"
- 30 B\$="T7806@10L4B-1>C2R2<BB-AB-BB-AB-"
- 40 C\$="T7805@10L4G1A2R2F+FEFF+FEF"
- 5Ø D\$="T7805@1@C1F2"
- 60 E\$="T7806@16V15L8GGGG4G4.FFGF16E-C."
- 70 F\$="V8T7807@45L8B-2.>D4<E-2&E-V12FFG-BBB-4AAB-4BBB-4AAB-4"
- 80 G\$="V8T7806a45L8C2.E-4C2&CV12<B-B-B>D
- +D+D4C+C+D4D+D+D4C+C+D4"
- 90 PLAY#2,A\$,B\$,C\$,D\$,E\$,F\$,G\$

偉大なロック・スター、クイーンのボーカルだったフレディ・マーキュリーがエイズのため死亡しました。もう去年の話だけば、今回は彼の偉業を記念した追悼ページです。

若い読者諸君には、もはやビ ートルズもクイーンもレッド・ ツェッペリンも区別つかないだ ろうけれど、クイーンはハード ロック全盛時に出現した正統派 ポップ・ロック・バンドで、ビ ートルズとオペラを掛け合わせ たような輝きに満ちていた。そ の後ニューウェーブに馬鹿にさ れディスコに媚を売ってさんざ んだったんだけど、ライブ・エ イドで復活、サッカーでドイツ が勝ったときも、人々はクイー ンの「ウィ・アー・ザ・チャンピ オン」を歌っていたのだった(そ れだけポピュラーな祝勝歌がド イツ国内にはなかった)。フレデ ィの偉業はステージでタイツを はき、公然とバイ・セクシャル な上にアラブの血が流れていた、 というやってくれるキャラクタ

にありました。

最初の2小節は、メロディがほぼ同じ高さを保ち、コーラスが色づけをする、ビートルズの(というよりポール・マッカートニーの)「YOU NEVER GIVE ME YOUR MONEY」風サウンド。このあとビートルズだとIIーV進行が続いたり、トニック(主音をルートとする和音・ここではBi)に落ち着くのですが、ここで強引に

B-B&-A-B&とトニック Bbを中心とする半音進行を持 ってくるところがいかにも移り 気なフレディです。しかも、半 音進行への導入はぶ厚いコーラ スで持っていっているので、人 の声の安心感でつい納得してし まうわけですな。こういった手 法は、当時は気がつかなかった んだけれど、今から考えるとオ ペラやアメリカのミュージカル でさんざん使われているやり方 で、どちらかといえば歌詞(とい うか演じ手のセリフまわし)の 都合上、曲にいろいろ余分な紆 余曲 折が付かざるをえない、と いう場合にコードやメロディが ごちゃごちゃと入り組んでくる のでした。フレディの場合は、 この手法を印象的なフレーズや サウンドをコラージュのように 結び付け(ポップとハードロッ クが交差する)、きらきらとした 絵巻物をどんどん展開させてい くのに使ったわけで、歌詞とか 歌い回し上の必要があったわけ ではありません。まあ、原曲の 「ボヘミアン・ラプソディー」を 聞いてごらんなさい。あっさり 聞くと普通かもしれないけれど、 途中で何回細かい曲調の変化が あるかを数えると、あまりに多 いのにびっくりします。現在の、 入口から出口までみなワンパタ ーンのハウス・ミュージックと は対極にある音楽だけど、確か に優れたポップ・ミュージック です。

FAU ARADARX

MSXのほとんどすべてを教えてくれる

MSX-Datapack

MSX-Datapack

turboR版

「長年MSXを愛機とし、マシン語だってお茶の子さいさい。ターボ日を手に入れたはいいが、資料が少なくて思うように使えない」。などとお嘆きのアクティブユーザーに、とっておきのバイブルを紹介しよう。

MSX-Datapack

媒 体 ぶ×1 マニュアル×2 対応機種 いらば 12,000円 通信販売の場合、送料1000円。詳細はアスキーまで

MSX-Datapack turbo R版

媒	体	×I マニュアル×I
対応	機種	MAX R
価	格	12,000円
	売の場	合、送料1000円。詳細は



MSX-Datapackはアクティブユーザーのバイブルだ

MSX1が発売され、MSXのマシン語入門書が多数発行されていたころからどれくらいたっただろう。MSXは2、2+、ターボ日と進化してきたが、基本思想である「互換性」のおかげで、下位機種で学んだBASICやマシン語の知識は、ほとんどそのまま上位機種でも生かすことができるので、MSXユーザーのなかにはかなり熟達したアマチュアプログラマが数多くいることだろう。これはMSXの互換性のたまもの以外のなにものでもない。

だが残念なことに、はっきりいってMSXの情報は少なくなってきている。どんなにプログラミング技術が上達しても、それを生かすには多くの情報が必

要になってくるはずだ。

そこで、そういった情報に飢えているアクティブユーザー (積極的な人たち)にとって、まさにスーパーバイブルと呼べるシロモノがあるので紹介しよう。

■『MSX-Datapack』はス ーパーバイブルだ

いままでひそかにバイブルと呼ばれていたのが「MSXテクニカル・ハンドブック」シリーズだ。これは値段も手頃で、BIOSやワークエリア一覧、VDPレジスタ一覧および操作方法など、プログラミングに有益な情報が集積されていて、いわばMSXでプログラムを組む上での参考書のような存在だ。アマチュアプログラマにとっては、必須の1冊といえるだろう。

しかし、このテクニカル・ハンドブックシリーズはそれぞれの内容にばらつきがあり、FM音源やPCM、MSX-DOS2、RS-232Cなどに関する情報がなかったり、記載されていても、ページ数の関係からかかんたんな内容になっている。

オリジナルの通信システムや、 FM音源用プログラムなどを組 もうと試みている人たちには、 こういった情報が必要だ。

そういったアクティブユーザーにとって、まさにスーパーバイブルと呼ぶにふさわしいものが昨年初頭に出た「MSX-Datapack」だ。

この「MSX-Datapack」では、おもにメーカーなどを対象としているためか、内容はハ

ードウェアの細かな仕様からBASICや周辺機器、ソフトウェア開発関係など、MSXに関するありとあらゆることが、こと細かく記載されている。

そして、昨年末に発売された「MSX-Datapack turboR版」はこれの続編にあたり、新CPUのR800や標準実装となったMSX-DOS2など、ターボRで追加・変更された事項について解説されている。ただし、続編なので、前述の「MSX-Datapack」に記載されていて、変更されていない部分(例えばVDP関係など)の解説はない。

値段は少々高めだが、MSX を自由に使いこなすためにはぜ ひとも手に入れたい資料集だ。

73

MSX-Datapackの「目次」

「MSX-Datapack」では、 volume 1 とvolume 2 は上 巻下巻の関係にあり、それぞれ に両方の目次が書かれている。 また、「MSX-Datapack turboR版」はその続編(vol ume3)にあたり、前記の「MS X-Datapack」で解説されている事項に関する解説は、追加・変更点以外は記載されていないので注意が必要だ。

それぞれ、volume 1~3の

総ページ数は、600~700(テクニカル・ハンドブックは400ページ程度)と多く、その内容の豊富さは容易に想像がつくだろう。内容も全体的に1歩整理され、テクニカル・ハンドブックで発見

された誤りは、きちんと訂正されている。

なお、下のカコミで、各章の 項目についている数字は、その 章がはじまるページ数を表す。 内容の大きさの目安にしよう。

● MSX-Datapack(volume 1, 2) ●

「MSX-Datapack」では、MSX1、MSX2、MSX2+のそれぞれの機種に対し、ハードウェア仕様からオプションの周辺機器に至るまで、MSXの環境に関係のあるものはほとんど解説されて

いる。『MSX2テクニカル・ハンドブック』と扱っている項目は類似するが、より細かい解説やデータがあり、FM音源などの周辺機器やMSX2+関係などの解説が追加されている。

第1部 ハードウェア

第1部ハードウェアはMSX1、 MSX2、MSX2+のハードウェア仕様の説明がおもな内容でメ ーカー向けのページといえる。 これは、MS X本体や周辺機器、 拡張ユニット、ROMカートリウジなどのハードウェアやソフトウェアを作成する際に、このように 各MS Xのハードウェア仕様を提示することで、MS Xの基本思想 である互換性を損なわないようにしているのだ。MS X本体についてはCPUやVDPはもちろん、 外部との窓口になるインターフェイスや1/Oポート、スロットに

第4部 VDP

- ~-	ージ構成(volume 1)
1章	V 9938の構成44
2章	基本入出力44
3章	レジスタの機能45
4章	V9938の画面モード…46
5章	V9938のコマンド52
6章	スプライト55
7章	その他の機能57
8章	V 9958の構成 ······57
9章	Y J K方式58
10章	V9958の画面モード…58
●内容	7
筆/	I部はMSX2、MSX2+

に搭載されているVDP(V9938、 V9958)について説明されている。 MSX1関係の説明はない。 ターボRもMSX2+とおなじ

マーボRもMSX2+とおなじ VDPなので画面表示に関する記述は3冊通してもここだけとなる。 ここでは画面関係の入出力、V DPレジスタ、各画面モード、スプライト、VDPコマンドなどの解説がなされていて、とくにテクニカル・ハンドブックではわかりにくかったVDPレジスタのビットごとの機能解説はありがたい。

第2部 システムソフトウェア

- ~-	ージ構成 (volume 1)		
1章	ブートシーケンス59		
2章	割りこみ71		
3章	BASIC74		
4章	BASICの内部		
	構造250		
5章	マシン語とのリンク …259		
6章	内部ルーチン274		
7章	プログラム開発の		
	諸注意310		
●内容			
07 0 07 x = = 1 1 1			

第2部システムソフトウェアで は、BIOSや内部ルーチンを含 むMSX本体内のプログラムや、 起動時に行われるさまざまな処理 およびBASICに関する解説が 説明されている。

関する仕様も書かれている。

アクティブユーザーにとってはおいしい情報がつまっているページといえるだろう。内容の大半はテクニカル・ハンドブックでも得られるが、こちらのほうが用例などがあるため即戦で使えそうだ。volume 1 の大半を占めるこの部

volume I の大手を占めるこの部分では、ここでしか得られない細かな情報がある。

第5部 スロットとカートリッジ

●~-	ージ構成 (volume 2)
1章	スロット
2章	インタースロット
	コール
- afe	also to the passage of

3章 カートリッジソフト の作成法 …………19

●内容

●内容

ここからvolume2の内容になるが、ここではMSXのスロットという概念とその使用法について解説されている。

MSXでは通常64Kバイトのメ モリ空間しか操作できないが、そ れを超える空間でも操作できるように、スロットという概念を用いている。とはいっても、そのときそのときで扱える容量が変わるわけではないので、必要なときにメモリを切り換えたり、呼び出したりするのだ。ここでは、そのスロットの切り換えや、他のスロットにあるプログラムの呼び出しなどの方法を解説している。

テクニカル・ハンドブックにも 記載されていて、内容としては同 程度のものになっている。

第3部 MSX-DOS

1章 MSX-DOSの 概要 ------335 2章 MSX-DOSの 操作 -----338 3章 MSX-DOSの 構造 -----395 4章 ファンクション

MSX-DOS はMSXでディ

●ページ構成 (volume 1)

●内容 第3部では、MSX-DOSに ついてまとめて説明されている。 スク操作するのに適した環境を整えているので、そこにある機能の一覧や、機能を利用する方法などが細かく解説されているのだ。

MSX-DOSの起動時の処理から操作、終了およびCP/Mとの互換性の部分にまで解説は及んでいて、自分だけのプログラム開発環境を整えたいというアクティブユーザー向けのページといえる。テクニカル・ハンドブックにもおなじ範囲の解説があるが、こち

らのほうが細かくわかりやすい。

第6部 標準的な周辺装置のアクセス

● ペ-	-ジ構成(volume2)
1章	PSGと音声出力3
2章	カセットインター
	フェイス4
3章	キーボードインター
	フェイス5
4章	プリンタインター
	フェイス6
5章	汎用入出力インター
	フェイス6
6章	CLOCKとバッテリ
	バックアップメモリ7!

第6部では、MSXの仕様で定められている標準的な周辺装置の使用法と構造を解説している。

ここでは、MSX本体に標準実 装される周辺機器を、機種やバー ジョンの違いで互換性を損なわな いように、それら周辺機器とのア クセス方法と統一し、そのために 必要となる周辺機器の構造を解説 しているのだ。

『MSX2テクニカル・ハンドブ ック』にあるものと、内容的にはお なじになっている。

第7部 オプションの周辺機器

●ページ構成(volume 2) 1章 MSX RS-232C ···87 2章 MSX MODEM ···146 3章 MSX-MUSIC ···221 4章 MSX-AUDIO ···277 5章 MSX-JE ·······473 6章 24ドット漢字 プリンタ ········523

7章 MSX拡張BIOS 仕様 ······566

●内容

第7部では、MSXの仕様では 標準実装とはされていない、オプ ションの周辺機器の仕様およびア クセス方法の解説をしている。

ここに記載されているMSX-MODEMやMSX-MUSICなど、オプションとされている周辺機器の仕様などの情報は、テクニカル・ハンドブックでは得られない情報ばかりなので、自分で通信用のソフトを作ろうとか、マシン語でFM音源演奏プログラムを作ろうなどと思っているアクティブユーザーにとっては、ぜひとも入手したい情報だろう。

APPENDIXとサンプルディスク

●APPENDIXの内容

BIOS一覧をはじめ、ワークエリア、VRAMマップ、I/Oマップ、拡張I/Oポート、スーパーインポーズ、エスケープシーケンス、コントロールコード、キャラクタコード表、トークン順の中間コード一覧、ファンクションコール一覧が記載されている。

それぞれ、MSX1、MSX2、 MSX2+での区別もはっきりし ていて、テクニカル・ハンドブッ クよりも見やすくなっている。 ●サンプルディスクの内容

Datapackのサンプルディスクには、メッセージファイルとサンプルプログラム(おもにアセンブリ言語で書かれたもの)が収録されている

メッセージファイルにはマニュ アルの正誤情報とサンプルディス クの内容紹介がドキュメントファ イルとして収録されている。

各サンプルプログラムは、マニュアル中に実行方法が書かれているものもある。

●MSX-Datapack turboR版(volume 3)●

「MSX-Datapack turboR版」は「MSX-Datapack』の続編(volume3)にあたり、基本的にMSXturboRに関する事項がまとめられている。また、MSX2+までと内容の変わらない事項

(VDP関係など)については解説がなく、内容が追加・変更された 事項(BIOSやBASICなどのシステム関係など)では、変更点 のみ記載されている。

第1部 MSX turbo R

8章 アプリケーション 作成上の注意 ········43 ●内容

ターボRの仕様からはじまり、 いままでのMSXとの内面的な相 違点を解説している。

ターボRの仕様では、CPUが 2つ搭載されることになっている が、その2つのCPUの切り換え 方法やターボRの広大なメモリ空 間のアクセス法などを解説する。

第3部 MSX View

●内容

ここではMSXViewについて、約300ページもの紙面を使って解説されている。

ページ構成については、内容が 22の章に分かれているので、とて も掲載できる数ではなかったため 省略することにした。

全体的な構成としては、はじめ の部分にはMSXViewの概要や構 成などの解説があり、つぎに操作 や作成関係の解説がある。そして 残りの大半はMSXViewを構成す る各種マネージャなどの解説やデ ータ一覧となっている。

この、ページの大半を占めるデータやコマンドの一覧は、これからMSXViewと本気で取り組もうとしているアクティブユーザーなら、ぜひとも手に入れておきたい情報ばかりなので、それだけでも価値のあるものだ。

第2部 MSX-DOS2

●ペ -	-ジ構成(volume3)
1章	MSX-DOS2
	とは47
2章	コマンド行の編集49
3章	バージョンアップに
	ともなう変更点51
4章	MSX-DOS2
	への移植の注意55
5章	コマンド59
6章	リダイレクション
	とパイプ153
7章	バッチファイル157
8章	環境変数の設定161
9章	エラーおよび
	メッセージ167
10章	DiskBASIC
	version2.0183
11章	日本語処理189
12章	外部プログラムの
	環境205
13章	ディスクファイル
	の構造213
14章	画面制御コード235
15章	マッパーサポート

	ルーチン	239		
16章	エラー	249		
17章	ファンクション			
	コール	····263		
●内容				
第2	2部MSX-DOS2	では約		

第2部MSX一DOS2では約300ページもの紙面を使い、MSX一DOS2を中心として、ディスクBASICやRAMの切り換え、漢字モードなどの解説もしている。これらはお互いに密接な関係を持っているために一括されている。

MSX-DOS2が標準実装されることで、RAMディスク機能などまことに便利なターボRだが、MSX-DOS1に慣れ親しんできたユーザーが自由に使いこなすにはけっこうきついかもしれない。両者には互換性こそあるものの、かなりの差があるからだ。しかしここにはその差を何回も埋められるくらいの情報が記載されているので、ターボRを持つアクティブユーザーは必見だ。

第4部

MSX-MIDI

ーフェイスの I / Oポート割り当てと割り込みの種類、アプリケーション開発の諸注意、拡張 BASI Cなど、かんたんに説明されている。

30ページにも満たないページ数 ではあまり心もとないし、解説も 少し突き放された感じがする。

ここは参考程度の内容なので、 MIDIの構造を理解するのには ちょうどよいかもしれない。

APPENDIXとサンプルディスク

- ●APPENDIXの内容
- ・R800インストラクション表
- R800かけ算命令用マクロ
- ・MSXViewファンクション一覧 新CPUのR800でサポートして いる命令の一覧や、アセンブラM 80へのかけ算命令用マクロ定義、 MSXViewのファンクション一覧な ど、ここでもターボRに限られる 事項のみ掲載されている。
- ●サンプルディスクの内容

サンプルディスクには、数多くのサンプルプログラムやMSXViewで使用するライブラリなどのファイルが収録されている。

README、DOCというファイルでは、このマニュアルに対する訂正がなされているので、よく読んで、忘れないうちにマニュアルに転記しておこう。

今回はシナリオを3日で書く方法の2回 議師 飯島健男 少し詳しく考えてみよう。ゲームの出発 目。そこで、前回にふれたRPGで登場 地点だし、ユーザーに第一印象を与える する最初の町や村の仕組みについてもう ので、しっかり固めておきたいところだ。

シナリオを3日で書く方法!

RPGを始めると、オープニングをのぞけば、まず99%が城のなか、町のなか、もしくは町の近くがスタート地点になっている。なぜそうなのか。

いちばんの理由は、まずその ゲームのシステムの世界観を、 これから遊ぶユーザーに理解し てもらうためなのである。とに かく、マニュアルを読まないで 遊び始めるユーザーのことも考 慮して(マニュアル不用のノ ン・マニュアル・ゲームがいち ばんいいという人もいる)、ある 程度の操作方法を知らせたり、 そのゲーム特有のシステムを町 の人に話させたりする。この場 合、なんで町の人がそんなこと を知っているのかという不思議 な事態に直面するが、そんへん はゲームの遊びやすさとか親切 さとかを考えて、どうするか決 断しよう。

あくまで世界観やリアル性を 追求しようという人は、わざわ ざ、操作方法などを町の人に話 させる必要はない。しかし、初 めてRPGを遊ぶ人や、システムを特別なものにしたゲーム、 特殊な操作方法などをかなりる く用いた場合は、ゲーム中にマニュアルの代わりになるような 説明を見られるような機能(た とえばヘルブ機能と呼ばれるも の)を考えるという手もある。

やはりその対象年令を考えてか、ゲーム機のRPGはあえてリアル感を損ねてでも、町の人にゲームのシステム説明をいわせる場合が多い。というより、

いわせるのが決まりになってい るようだ。

それに反して、パソコンのR PGは多少不親切といわれよう とも、世界観を徹底して追求し ようとしているゲームが多い。 このへんはある意味でいろいろ と制約の多いゲーム機に対して、 ほとんどすべての表現の自由が あるという強みだろうか。とり あえず、キミたちが作るゲーム には、何の足かせもない。どち らのタイプが自分に合うか、い ろいろとやってみるとよいだろ う。

ただし、このとき絶対に注意してほしいのだが、既存のRPGと同じにならないでほしいということだ。自分が遊んでおもしろいと感じたゲームというのは、どうしても影響されやすい。自分がおもしろいと感じたんだから、それがいちばんに決まっている。似せるつもりがなくっても、知らず知らずのうちに似てきてしまうものだ。どうしても感化されちゃうんだよね。

町において、基本的にどんな 店が必要かというのは、右ページの表を見てほしい。これはあくまでも例であって、これとお なじような役割をする店や場所 はゲームによって異なるだろう。 店の名前を変えたり、店員の応 対に変化をもたせるだけで、けっこう新鮮な感じを受けるから 不思議なものだ。

さて、町には人が住んでいる。 いろいろな場所や店があれば、 それにともなっていろんな人が いるものだ。この人たちに関してだが、彼らの存在というものは意外とゲームのおもしろさを左右する。いってみれば調味料みたいなものだね。彼らの使い方しだいで、RPGはおもしろくもつまらなくもなるのだ。

彼らには、あまりリアル性を 追求しないほうがいい。彼らは ふんいきを盛り上げる脇役たち なのだから、できるだけゲーム をおもしろくする方向に考えて みよう。ストーリーに関わる部 分でも、ただふつうにそれを伝 えるだけではおもしろくない。

たとえば、西にある湖に黄金 のカギが沈んでいるとする。こ の情報をとある町の男から教え てもらった。では、どうしてその男がそんなことを知っていたのかを考えてみる。まず、男の持ち物で誤って湖に落としてしまった場合。つぎにじつはこの男は敵の手下で、主人公を湖に沈めてしまおうとたくらんでいる。ほかにもいくらでも理由が考えられるが、ここではこの2つについて考えてみたい。

まず、最初の例。この場合、男のせりふ回しで彼がそのカギをなくしたことによりどんなことになっているかをいい表さなければならない。「ああオレはなんてドジなんだろう。あんな大事なカギを落としてしまうなんて……」というぐあい。この後、





最近みんなちょっぴりおろそかになっているのは、ゲームの企画書を人に読んでもらうことへの配慮だ。いきなりストーリーが書いてあったり、コマンドの説明が書かれていても何のどんなゲームかわからないし、全体を把握する術もない。これじゃ困ってしまうよね。そこで、ちょっとまえはそんなに気にならなかったのに、・・・・と思い返してみると、企画書の書き方について話していたのは | 年以上もまえだったんですね。この講座も21回を数えるということはそろそろ 2 年になる、というわけ。そ



詳しい話を聞いてみるというふ うになる。

もっとカンタンに「ああ困った、困った……オロオロ」とすると、もっと男のあわてた感じがよく表現される。

さらに遊びで「そうですか。話を聞いてくれるなら、なかに入ってお茶でもいっぱい……あっ/ ポットを隣に貸したままだったんだ。どうしよう、どうしよう」などといわせると、効果は倍増する。

そして、湖から無事黄金のカ ギを取ってくると、代わりに何 かアイテムをくれるというふう にしよう。そして、このアイテ ムも少しオッチョコチョイだと おもしろい。たとえば、とても 攻撃力が高いけれど、ときたま 味方を攻撃してしまう剣。でも、 これだけだと、どこにでもよく あるふつうの剣。ここで、その 剣が味方を攻撃した場合、つぎ のターンで反省して攻撃した味 方のポイントを最大限にまで回 復してくれるように設定する。 すると、なんとも憎めない剣の できあがり。この剣をくれたあ わてものの男を思い出して、な んともほほえましいのではない だろうか。

さて、もう1つの場合。その 男が敵の手下だったときだ。彼 はキミをだまし、湖の底に沈め ようとしている。これはイベン トにこの男がからんでくる。場 合によっては戦わなければなら ないだろう。

彼はまずキミにこう話しかけてくる。「勇者よ、この町の西にある湖に眠る黄金のカギを手に入れた者は、どんな扉でも開けることができるだろう。どうかね? ほしいと思わんかね」。さて、この彼の話を信じて、やれうれしやと黄金のカギを取りに行くといっかんの終わりということになっちゃうのだ。

では、どうやって防ぐのだろう。ほかの人たちに助けを借りよう。町にはたくさんの人がいる。彼らの会話のなかにヒントを隠しておくのだ。

たとえば「隣に最近変なヤツが引っ越してきたんだ(それが敵の手下の男だぞ)。彼は昼間寝て夜起きているんだよね。不気味だなあ」とか「西の湖はむかしはとってもきれいだったのに最近は汚くなって、もう魚もいないのです」とか、「このまえうちのワンちゃんが湖の水を飲んで死んでじゃったの……」などである。これらの会話を聞いた後で、もう1度その男のもとへ行くと、男は正体を現す。後は戦おうが逃げようがで自由に。

さて、カギを落とした男に話をもどそう。これをもっと強烈なイベントに仕立てあげる手がある。町ごとにオッチョコチョイの人間でいっぱいにしてしまうのだ。

そこにいる人は、とにかく誰 でもオッチョコチョイ。道を歩 けば、自分の家を忘れて泣いて いる男の子に出会う。隣でその 子を笑っている女の子は左右違 うくつをはいている。武器屋に 入れば、商品を陳列しようとし た店員が指を切っておおさわぎ。 やっとのことで買い物を終える と選んだ武器と手に入った武器 が違う、といったぐあい。その 町全体が極小イベントの集大成 なのだ。でも、これは決してユ ーザーを怒らせてはダメ。あく までユーザーを楽しませるもの、 冗談で許されるもの、笑ってす ませられるものにしてほしい。

ほかにも人の性格づけだけではなく、温泉町とか絶対君主に支配された安らぎのない町、ロボットだけの町なども作り方によっては抜群の威力を発揮してくれるぞ。

こうやって町1つ1つに特徴

【町や村を構成するものの基本パターン】

宿屋	ここで休めば体力回復。最初のスタート地点では、自分の家がありタダで休める場合も多い。 スタート地点から遠くに行くにつれて泊まる値段もどんどん高くなっていくが、ワープ魔法を 覚えていると、ほとんど意味なし。宿屋は頻繁に利用するため、町の入口近くにおくのが基本 条件となっている。また、宿屋に人が止まっており、いろいろな情報が収集できる場合もある。
武器屋	武器を売っている店。
防具屋	防具を売っている店。
道具屋	道具を売っている店。なお、武器屋と防具屋、道具屋の3店はいっしょになっている場合が多い。また、町の規模が小さくなればなるほど、1店で3店の役割をかねやすい。逆に巨大な町になると、それぞれいくつも存在する。また、これらの店は物を売るだけでなく、買い取りも行っている。買い取る場合は、商品の売り個の2分の1から3分の1が最も多い。
教 会	主人公たちが特殊な状態に陥ったときに直してくれたり、死んでしまったときに生き返らせて くれたりする場所。セーブ可能な場所の制限を設けられたゲームの場合、たいていセーブを行 ってくれるのはここである。教会はゲームによって呼び名が変わる場合が多く、寺院、医者な どである。
王城	王様がいるところ。これがある町は城下町となるため、かなりの規模となる。城に行くと、たいていの場合がイベントの始まりが終わりである。また、城自体が小さなダンジョンといってもいいほど広く、いろいろなところで人の話を聞けたり、なかには店で売ってないようなものが入った宝箱を見つけ出すこともできる。すべての町にあるわけではないが、RPGものには欠かせない場所であろう。
長老の家	王城のない規模の小さな町などは、かわりにこれがある。王様同様、たいてい長老が困っており、相談をもちかけてる。これがあると、小イベントに張りが出てきて、かなり助けられる。ただし、あまり長老がたくさんいると話の幹と枝の部分がごちゃごちゃになるので注意。あくまで枝の部分である。
民家	普通の家。空き家の場合が多いが、人がいた場合はなんらかの情報かムダ話を聞かせてくれる。 ただし、これがあんまり多いとユーザーは飽きてくるので、調子にのって作りすぎないように 注意。1つの町に多くても10軒が限度だろう。なお、ときどき困っている人がいて、イベント が発生することもあり。
酒場	ゲームによっては、パーティを編成したり登録したりする場所である。その場合、宿屋などもかねており、なくてはならない場所である。そうでない場合は、ただの情報収集の場所になっている。とりあえず、最近のゲーム(特にゲーム機)では、単なる情報収集の場所が、踊り子が踊りを見せてくれるお遊び的イベントの場所になってしまっている。個人的にはとても残念である。

*以上ものを押さえておけば、たいていのものは作れるだろう。自分らしさを出したければ、これ以外に オリジナリティのある場所を作るといい。たとえば、公共的な施設が上げられるだろう。警察、税務署、 図書館、学校、公園などだ。こういったものはあまりゲームに登場しないし、登場させるとそれなりのお もしろいイベントが作れるだろう。期待している。独創性のある場所を考えてくれ。

をもたせると、RPGにおける 町もたんなる安らぎや情報収集 の場ではなく、新しい町を見つ けるたびに今度はどんなことが 待っているのだろうとユーザー もわくわくしてくれるものだ。 ただし、これもまたやりすぎは 禁物だぞ。本来安らぎの場であ るはずの町が大忙しのイベント だけになり、ゲーム全体が忙し すぎて休む暇がないからね。

何事もほどほどが肝心。町は

あくまでもRPGにおける調味 料であることを忘れずに、おも しいものを作ってくれ。



次回の





次号はRPGの華ともいえる戦闘についてだ。 戦闘はおもしろいか、おもしろくないかでそのゲームの印象までもが変わってしまうほど 大事なものだ。はっきりいってこの戦闘がおもしろければ、ほかはどうでもいいという極端な人までいるくらいだ。町が調味料なら、戦闘はおかずだろうか。では、また来月!今月の町や村のことをおさらいして、ゆっくり待っててね。もちろん予習歓迎だよ!



う思うとしかたないのかもしれないね。かといってまた最初の話をもう | 度するのも、すでに知っている人には意味がないし、かんたんに解決方法がみつからないや。 困ったもんですよね。そこで、といっては何ですが、かんたんな質問になら答えられると思うので | 度質問特集をやってみたいと思う。質問は一言で答えられるようなものにしてくれ。でないとたくさんの人の質問を受けられないからな。そうそう希望やリクエストも待ってるぞ。あて先は80ページの上の住所「飯島」係まで。



11月期整理分(2月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の形の一覧です。今回は2月情報号のために11月でしめ切った分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

ファンダム

●北海道 海から生まれた雲太郎/佐藤貴行 ●宮城県 台風上陸 他①/三浦伸之 ●福島県

おならジャンプ 他④/窪田大輔 ●栃木県 T'z/瀬頭信幸

T'z /瀬頭信幸 ●群馬県 槍投げ 100m 他①/岡部光生 Ω(オーム)/坂本伸幸 ● 終五県

X Y ポインタ/横堀君夫 2 進数シミュレーション/金子成利 ●東京都

TURN OVER 他①/柳橋清隆 トランベットの調ベ/岸間航 ●神奈川県 planet landing/澁田義昭

ARROWS/長野飯 でんわしなくちゃ!/本間純一 ブラックウィドウ(縮小版)verl.01/米田淳一 BRAILLE POINTS/庭糠秀行

M.T.GOODESS/鈴木朝夫
●是野県
草野球/横山宏貴

●福井県 くらやみの戦い〜戦場編〜 他①/北川航

●岐阜県 オーマイ算数/井添慎大郎

●静岡県 SOLIO~立体表示~/奥田隆弘 ●愛知県

度胸だめしや!!/伊藤辰 B-B+/木村茂

JET CAR RACE / 小林由幸 OVERCOME~うちたおす~ 他① / 柴原洋紀

OVERCOME~うちたおす~ 他①/ 柴原洋紀 ●京都府 Forest Rally/波多野寛之 ●大阪府

S.C./松田直人 変態生物アメーバ 他①/益山知也 ●兵庫県

画面測定機 他①/新原雅司 弓矢トゥルルルル/長谷川誠 c to c/中越章博

S·Card Management Program/木寅真直

岡山県

UFO 他①/佐藤宏行 ●福岡県

LEAO THE OOT 他①/後藤孝一
●熊本県
センタッキーアクション 他①/三木一

●鹿児島県 TWINS/大宮司純一 (選考日11月12日)

AVフォーラム

●北海道
大地震/成田政憲
担当の先生 他③/佐藤貴行
●秋田県
ぷっこわれたテレビ「早よ直してーな」/江口倫樹
●宮城県
軽音公害 他③/高橋令
宗極、斜メハネ/三浦伸之
Ⅰ 先生のテーマ/海老沢茂
●茨城県
西田ひかる/阿部季吉
●群馬県
軽いやつ/芝雅紀
●埼玉県
大が嫌いな外人さん/加藤剛
●東京都

ゾロゾロ/古川健太郎 或るローカル線の雨降る車窓 他②/宮元 展装

展義 ●神奈川県 チョークに全てをかけた先生 他①/渡辺慎一

●新潟県 洪水 他①/海老真 ●石川県 MONKEY-MAGIC 他③/浦川費博 ●福井県

小鳥のさえずり/北川航 ●静岡県

さざなみ/稲木雅人 間寛平必殺技2 他②/高橋英昭

●愛知県 とこや/白木伸征

●三重県 導火線/松本拓也 ●京都府

コンピューター始動開始/北仲友和

●大阪府 他殺 他⑤/宮崎亮

パーチャル・タイパツ/吉村一真 ●兵庫県 ビューン 他③/生島大 某玩具メーカーの進出/松丸武

名場面 他①/井上雄矢 ●島根県 あーすっきりした/三井要造

●岡山県 バラグアイ/藤井久生

●広島県 ジェットストリーム 他②/出口智秀 ●高知県

ハトをとらえる/岡林大
●大分県
海の忍者 他③/野島智司

(選考日11月11日)

FM音楽館

●北海道 TRIGON「Strudy Wings」/和田健一郎 Tonakai The Festival~1991Xmas~/柴田望 ●青森県

FRAY「ヴァルアの祝宴」 他② / 後村寿明 Angel Voice 他① / 三橋史博 ●栃木県 SaGa 2「もえるちしお」/ 渡辺浩行

SaGa 2 ' もえるちしお」/ 渡辺浩行 ソーサリアン「天の神々たち・竪琴」 他③/新井隆之 ●埼玉県 クラディウス III「SANO STORM」/ 御園真史

C 7 他①/岩本圭介 BURNING/保住智志 広野の歌/吉沢篤

●東京都 ATTACK〜the short version〜/本橋彼方 イースII「The end of battle」 他①/辺春貴保 雪のローマ/板垣直哉

ドラコンクエストN「王宮のメヌエット」 他②/藤田弘雄 メタルギア 2「RETURN」/ 久富武志 ●神奈川県

イース II「TOO FULL WITH LOVE」 他②/ 古瀬晋一

ファルシオン B G M / 米田淳一 WIPEO OUT CITY〈全滅した都市〉 / 村田知雄 Fantasia and Fugue / 原田健太郎 グラディウスIII「Departure for Space」 / 指田博史

●長野県 春が来た/島田英昭

●富山県 イースII「ムーンドリアの廃墟」 他①/井上清一 ●岐阜県

ラバースコンチェルト/井添慎太郎 ●静岡県

SHORT STORY 他⑨/伊藤太介 ●愛知県

ファイナルファンタジーIV「プレリュード」/鈴木直人 Step! 他①/成瀬和彦

●大阪府 ドラゴンスレイヤー「オープニング」/橋本毅 タータデンド 他②/塚本昌弘

●兵庫県 ソーサリアプロマンクア・ロマンシア城 他③/浜田英希 イースIII「Welcome」 他②/西村洋介 ウルフチーム?コンパイル? 他①/青木正和 デタラメヌエット 他②/長谷川誠 エジプトからのメッセージ 他③/柴田孝一 HOTTER THAN HELL/川崎修

マクドナルドのBGM/中西正和 ●奈良県

スーパースターソルジャー「STAR SOLDIER」 他③/野尻武史島根県

The 7th devil woke up./出口智秀 ●徳島県

スナッチャー「TWILIGHT OF NEO KOBE CITY」/高木良弘

旺文社大学受験ラジオ講座/長尾博幸

●徳島県 LOVE TRAIN/遠藤杉高 ●高知県

●広島県

FROM RYU KYU/岡林大

●熊本県 イースIII「時の封印」/島村孝司 ●宮崎県

NO-19 他②/大谷創 (選考日II月II日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門 ●北海道 最強の二人/田中知明 夕暮れにたたずんで~

タ暮れにたたずんで~ 他①/二階堂功一 やわらかな匂い/瀬戸正明

無題/平野裕二 空と彼女と/橋本奈奈

●青森県 ドラゴンしゅつげん/黒瀧洋介 ●岩手県

高原の風/菊地博 出発/阿部徳日呼 ●宮城県

Alpha Lyrae/菅井大輔 かっぱ 他①/木村養吉 ●茨城県

わびこだよ〜/ 他①/蝦原浩二 竜召喚/猪瀬修孝 TURNING GIRL/工藤利昭 ●栃木県

思い出/小川智也 ゲイシャガール/丸山真吾 ●埼玉県

みならい魔法つかい/小川努 IN THE BLUE SKY 他①/藤井貴昭 一本松橋夜景/横田啓 月は色白が好き/樋口哲矢

●千葉県 奴隷/高橋秀明 無題/今岡幸雄 アンパンマンが人間だったら/鈴木大介

アンハンマンか人同たったら/ 姉本人が エルフ軍 参戦/笠見充史 崩壊(ほうかい) 他①/湯浅健司

秋鳥/佐藤由健 逃走 他①/佐藤幸一 ●東京都

ランスシリーズのシィルちゃん(オリジナル風)。森野和恵 すてねこ 他①/林奈都子

未知の世界宇宙/富岡俊介 ザ・忍/富岡俊介 スペース/加藤隆徳

ハイ/ ボーズッ!! 他①/山本太一 地上戦/松岡浩二 SHUTTER CHANCE 他②/佐藤創 ●神奈川県

乾盃/辻秀之 うさぎ/関辰昭 ●長野県

◆表野県 教える女/渡辺誠治 ●新潟県

・新海県 ドライム/佐藤豪 ●富山県

アンドロイド/大田恵伸 ●石川県 ORAGON AND BOY/佐藤一史

●岐阜県 ROCK 他①/高橋哲人 草原/岩田計一

●静岡県 湖畔/杉山直樹 安らぎ 他②/渡辺茂樹

●愛知県 HAPPY GIRL/長江剛志

いままいります / 森川裕章 スペースポート占領 / 秋山裕二 深海探査 / 佐藤一秀 メル / 岡田昌也

少年のdream/伊藤裕治 ●滋賀県

ちゃんびおんおめでとう*/山本直彦

●京都府 ASSAULT!/ 他①/三浦一誠 ●大阪府 富士に立つ怪獣/菅原武典 アトレイユ/北野美栄子 ●兵庫県 エルフ2人 他①/菅原武典 孤独/松丸武 ●鳥取県 MEGUMI/猪口亮 ●岡山県 AKI KARA FUYU NI 他① "実石哲也 ●山口県 優美/中田道則 ●徳島県 ザ・えんきんほう/山内光樹 ●福岡県 草原で……/後藤老-CO-RAM/澤田秀昭 ●佐賀県 NORIPEE/南里玄一郎 ●長崎県 旅の夜/森大志

ボのセノ**人志 ・大分県 朝の身じたく/荒木啓一 ・宮崎県 ・ディア/飯千正樹 ・鹿児島県 妖殺行/出口光国 無題/戦な祐輔 ☆紙芝居部門

●千葉県 青春くん ●東京都 近未来小説/水野代々子●愛知県 娘さんを助けに来たカマ=ボコ君/安田剛

●大阪府 真昼の決闘/部山晋一 ●鳥取県 戦い/福永里子 ☆西田ひかる係

☆西田ひかる係
●北海道
西田ひかる/田中知明
●神奈川県
HIKARU 他②/座間福巳

●大阪府 西田ひかる/都山晋一 ●佐賀県 西田ひかる/渡辺英樹 (選考日||月|4日)

ゲーム制作講座

 群馬県 それいけ僕のミラクルボール/柄沢和明
 千葉県 ロダスディーン/金沢龍ー
 東京都 MISIYA 他①/加藤陸徳
 兵庫県 Road Of Kings/石川聡 (選考日11月20日) す べ て の 投 稿 の あ て 先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「OO」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて 先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。

●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。

●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿	応募用紙	
投稿ジャンル	例: ファンダムのN画面への 応募は①-② ①ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他(
作品名	[ファイル名]	
氏名	フリガナ () 歳 男・女	
住所	プロロー プリガナ	
7	- A A B A B A B A B A B A B A B A B A B	
ア	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名 いいえ ②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ ③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか?ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。 年 月号 ページ [書籍名・C D名 [参考にした作品名・記事名	
ンケート	いいえ ④ (FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。 「作曲者 「歌手・演奏者	
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。	
		1

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログ ラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら 「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という 人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿 のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで 送ってきてほしい。力作を待っている/

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはと くに問わない。ゲームやかんたんなツール 類、見て楽しむだけのものなどなんでも口

SCREENO:WIDTH40 を実行してリストを表示したときの画面数 (ただし1画面は40字×24行として、空行 やOkは含まない)によってプログラムの長 さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- ●RP部門 1画面タイプ リストが 1 画面 (24行) 以内の作品
- ●RP部門 N画面タイプ 1画面を超える5画面以内の作品
- ●RP部門 10画面タイプ
- 5画面を超える10画面以内の作品 ●FP部門

10画面を超える本格的な作品。プログラム の長さは問わないかわりに、作品としての 完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたは テープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以 下の事項を書き添えた解説の手紙をつけ ること。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複 数同時応募の場合は、作品ごとに応募用 紙1枚を使用すること。その際、応募用紙 はコピーして使用。

②プログラムの遊び方、使い方

③使われている変数の意味と、プログラム の各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使 用しているプログラムでは、マシン語の各 処理に対する解説と、ワークエリアなどの 詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(RPGなどは

マップや図解、シミュレーションならデータ の一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラク タやBGM、シナリオの詳しい説明(図書 を参考にしたら、出版社名と号数、ページ 数など)

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表 に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字 も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・1枚のディスクまたはテープに複数のプ ログラムを入れての投稿はかまわないが、 すべてのプログラムに対して解説の手紙を 書き添えること

採用された作品の作者には、規定の謝 礼と掲載誌、および作品のオリジナルRO Mカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場 合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上 げている。また、アイデアしだいで市販ゲー ム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

- ★2つの奨励賞
- ●第17回季間奨励賞

1月号から3月号に掲載されたRP部 門(画面数が10画面以内)の全作品のなか から、アイデアやテクニックに優れた作品 を] 本選び、奨励金として3万円を差し上

●第4回FP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFP部 門の全作品のなかから、もっとも完成度が 高いと思われる作品を 1 本選び、奨励金 として5万円を差し上げます。

※両奨励賞とも、1992年4月号で発表を おこないます。また、次回からは奨励賞 制度に若干の変更を加える予定です。ご 意見などありましたらお寄せください。

FM音源を使ったプログラムを募集。な お、プログラムにはREM以外に小文字の アルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものに かぎる。ツールを使用した場合は変換して から投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクに セーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複 数同時応募の場合は、作品ごとに応募用 紙 1 枚(コピー)を使用すること。また、各 作品ごとに作者自身のコメントをできれば 別紙につけてほしい。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二 ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクやテープ を包む。
- ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

エスプリのきいた29字×29行以内(短い もの大歓迎/)のオリジナルプログラム。F M音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォー ラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号 ②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

八ガキに手書きでの応募も可。ただし、 29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、 あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制 度をとっており、3回採用されるとMファ ンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定 価で1万円以内)が授与される。また、毎 月、光る1本に記念品をプレゼント。くわ しくは29ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコ ンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。 得意なほうに応募してほしい。どちらの部 門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部 門はストーリー、を添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラム でも、市販のグラフィックツールでも、本体 に付属しているCGツールを使ったもの でもかまわない。

- ●紙芝居部門
- 動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- ●イラスト部門 1 枚ものの静止画作品。
- ★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複 数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙 はコピーして使用。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するCG作品の部門を、封筒の表 に赤ペンて明記し、さらに「フロッピーディ スク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツー ル名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意 されている。作品はビッツーの5人の審査 員により毎月評価され、みごと掲載となる と、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈す る。また、随時特別企画も行っている。 詳しくは記事中で。

ゲーム制作講座

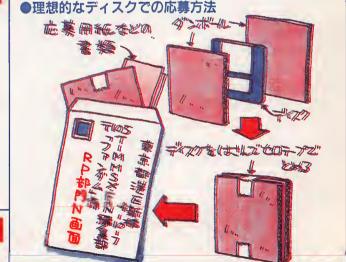
ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問 わずなんてもかまわない。ただし、以下の 規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所·郵便番号·氏名·年令(学年)· 電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかな らず明記のこと。

現在はとくに定めていないが、よい作品 は市販の道もある。



●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プロクラムや、意見や質問なども募集してい ます。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

ゼ

き

「MSX・FAN」では読者のみ なさんに、より充実した誌面を提 供するため、以下のアンケートを 実施しています。回答は必ず右の とじこみバガキをご利用ください。 回答していただいた方のなかか ら抽選で21名様(各ソフト3名様) に今月号で紹介したソフト(プレ ゼントリスト参照)を差しあげて います。しめ切りは2月29日必着。 当選者の発表は4月日日発売の本 誌5月情報号の欄外で行います。 ■アンケート

 あなたの持っているMSXは 次のどれですか。いずれかの番号 を○でかこんでください。2台以 上持っている場合は数字の大きい ほうを答えてください。 0MSX

@MSX2 @MSX2+ @MSXturboR(A1ST) @MSXturboR(A1GT) ⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を 買う予定はありますか(①で⑤以 外の人のみ答えてください)。 ①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ②買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているの はどれですか。持っているものに 全部〇をつけてください。 ①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③增設RAM(MEM-768) @プリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用 で代用している場合を含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®マウス ®MⅠDⅠ 楽器(音源モジュールも含む) ⑩どれも持っていない ①その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予 定がありますか。ハイ、イイエで 答えてください。あるとすればそ れは何ですか。③の番号で答えて ください。

「MSXでやりたいことを次の なかから選んで、興味のある順に 4つまで番号で答えてください。 ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワーブロ ◎CG ◎ビデオ編集 ⑤ビジネス ⑤学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買 おうと思っているものを1つだけ 番号で答えてください。

 表 1 のソフトのなかで本誌で 特集してほしいゲームを含つまで 番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あな

たが実際に遊んでおもしろかった ものを3つまで番号で答えてくだ さい。

9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役にた った)記事を3つまで番号で答え てください。

10 今月号の記事(表2)のうち読 んでつまらなかったものを3つま で番号で答えてください。

Ⅲ 今月のスーパー付録ディスク (表3)のうち、おもしろい(または 役にたった)内容を3つまで順に 答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディス グ(表3)のうち、遊んで(見て)つ まらなかったものを順に3つまで 答えてください。

II あなたの持っているMSX2 /2+/turboR以外のパソコ ン、ゲーム機はどれですか。番号 に〇をつけてください。 ①ファミコン(スーパーファミコ

ンも含む) ②メガドライブ(マークIIIも含む) ③PCエンジン ④PCBB系 ⑤PC98系(PC-286も含む)

@FM TOWNS @X68000 ⑤ゲームボーイ ⑤ゲームギア ⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌 を表4のうちから3つまで番号で 答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダ ムのプログラムのなかで気に入っ た順に3つ番号を書いてください。 ①ドレミファBON/ ②しん・ そくどくほう ③上昇気流 ④」 UMPING SLIME SM IRACLE SHOT / 6T OWER改良版 ⑦遠浅の海の戦 N2 BOLYMPIA MAC HINE SIMULATIO N<JULIUS 7> ®どれ も興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で 気に入った順に3つ番号を書いて ください。

①魏のテーマ ②A Rattle Samba @DEVIL IN AROUND @Battle in T he Snowstorm GCRIS IS ®オヤジのサンポ ⑦SO LID STATE SURVI VOR ®「音楽」の知識 ®どれ も興味がない

業務用、ファミコン、PCBB /98などの他機種から、今後移植 してほしいと思うソフトがあった ら、その名前を1つだけ書いてく ださい。シリーズものはその何作 目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

	No.	プレゼントソフト名 掲載ページ
	1	幻影都市 6
	2	・ロイヤルプラッド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	3	戦国ソーサリアン(要「ソーサリアン」)20
	4	翻神都市06
	5	DPS SG Set3108
	6	スーパープロコレー
5	7	スーパープロコレ 2

表2 今月の記事

No. 記事名

表紙

<FAN SCOOP>ブリンセスメーカー ブライ下巻完結編

<FAN ATTACK>幻影都市

<FAN ATTACK>ロイヤルブラッド <FAN ATTACK>戦国ソーサリアン

AVフォーラム

BASICピクニック GTフォーラム

<ファンダム>ゲームプログラム

<ファンダム>ファンダムスクラム 10 <ファンダム>マシン語の気持ち

<ファンダム>スーパービギナーズ講座 <ファンダム>アルゴリズム甲子園

FM音樂館

<FAN RADAR>MSX-Datapack/MSX-Datapack turboR版

ゲーム制作講座 FFR 17

18 十字軍

19 パソ通天国

20 ほほ梅麿のCGコンテスト

AVフォーラム 21

<FAN NEWS>關神都市 22

<FAN NEWS > DPS SG set 3 23

24 今月のいーしょーく一情報 DN SALE

25

26 COMING SOON

27 EAN CLIP

表3 今月のスーハー付録ディスク

No. コーナー名

オールディーズ「シャウトマッチ」

ファンダムGAMES

ファンダム・サンプルプログラム 3 FM音楽館

AVフォーラム

ほぼ梅磨のCGコンテスト

MSXView

パソ通天国 8

9 ゲーム十空軍

10 あてましょり

11 オマケ 表4

No. 雑誌名

MSXマガジン

コンプティーク テクノポリス

ゲーメスト

ポプコム

マイコンBASICマガジン

ログイン

その他のパソコン雑誌

ゲームボーイ

10 ヒッポンスーパー

ファミコン通信

ファミリーコンピュータマガジン 鰯スーパーファミコン

その他のファミコン雑誌 14

PC Engine FAN 15

16 月刊PCエンジン

17 **MPCエンジン** メガドライブファン

19 どれも読んでいない

表]

Nn' ソフト名

R-TYPE(アールタイプ)

著き狼と白き外庭・ジンギスカン

アレスタ2

イース

イースⅡ イースIII 6

維新の崩

伊忍道・打倒信長 ウィザードリィ3

10 AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)

11 MSXView F-1スピリット

12 エメラルド・ドラゴン 13

14 SDスナッチャー

SDガンダム ガチャポン戦士 2 15

王家の谷・エルギーザの封印 16

カオスエンジェルズ 17 キャルシリーズ

19 キャンペーン版大戦略

ぎゅわんぶらあ自己中心派

銀河英雄伝脱シリーズ

22 グラディウスシリーズ

23 グラフサウルス

24 クリムゾンシリーズ

25 激突ペナントレース 2

幻影都市 26

サーク 27 サークロ

28

29 サーク・ガゼルの塔

三国志

32 三国志Ⅱ

33 THE プロ野球激突ペナントレース

34 ショヴァルツシルトロ

35 水滸伝 36 スナッチ

37 スーパー上海ドラゴンズアイ

38 スーパー大戦略

39 スーパーパトルスキンパニック

スペース・マンボウ 聖戦士ダンバイン

戦国ソーサリアン

43 ソーサリアン

地設RAM(MEM-768) 44

ソリッドスネーク 45

大航海時代

47 ディスクステーション各号

DPS SG set 3 48

49 提督の決断

50 ティル・ナ・ノーグ

開神都市 51 ドラゴンクエスト[] 52

ドラゴンクイズ

ドラゴン・ナイト

55 ドラゴン・ナイトⅡ 56 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

57 NIKO2 58 信長の野望く全国版>

信長の野望・戦国群雄伝 59

信長の野望、武将風雲録 60

ハイドライド3 61

62 パロディウス

63 ビーチアップ各号

ピーチアップ総集編2(笑)

ViewCALC 65 ビラミッドソーサリアン 66

ピンクソックス各号 67

ファイナルファンタジー

69 ファンダムライブラリー各号 70 フォクシー?

71 3:43:4

72 プライ上巻 73 フリートコマンダーII

プリンセスメーカー

75 FRAY 76 ポッキー2

77 魔導物語 | -2-3

78 MIDIサウルス

79 μ * SIOS(ミュー・シオス) ラスト・ハルマゲドン 80

ランベルール

82 ルーンマスター三国革復伝 83 ロードス島戦記

84 ロイヤルプラッド 85 笑っせえるすまん

●1月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

郵便はがき キリトリ線)

5

41円切手を

東京都港区新橋4-10-7 貼ってくだ ない

徳間書店インターメディア

ナ系行 MSX·FAN編無思 読者アンケー

ジをご自由にお書きください。

★編集部へのメッセ-

•		
•		
•		
•		
•		
•		
•		
:		
:		
_		
#		
11		
_		
=		
~		
•		
_		
_		
裕		
_		
•		
•		
•		
:		
:		
ï		
i		
:		

(學校化	職業	命	开名	住所	3月号の 	17] [7] *シリーズも	
		展]-[][のは、 『とか・』とか・	□ [] [] [] [] [] [] [] [] [] [
	機解	性别	10		ントでほし	[*シリーズものは、『とか』とか必ず明記してください。	
华		男·女	_		でほしいソフト		(1) (1) (2) (3) (4) (4) (4) (4) (4) (5) (6) (6) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7) (7
			1		, E	J	
ا -							○ ⊕ #

パソコン通信によるネットワーク・シミュレーションケーム

自分割のドラマボック・ストーリー

c-DRIVEで何かか起こる

ゲームがしたい。それもとびきりず

そんな君にお届けするのがこのに「GRIVE」

舞台に繰り広げられるc、ELFMEは、全国の仲間が集し、競うネッ

トワーク・シミュレ

きる。ドラマを

Hach on salton Veri Bu STAGE2 STAGE2 STAGE3 PACE 37 PACE 37

SELECT TUP DOWN

Machine editor Ver1.88

10別規格 ジャクを実施する映像

ますはマンシェティクをダウンロード。異星入接側はいり シー・・・ 行く手を阻む難関ルートに若の知力で設計し スペースシップで挑む。レースの経過情報もダウンロー

入手、分析と次なる作戦を立てよう。

2仲間と競い合い、喜びを分かち合う

多人数プレイの臨場感はネットワークゲームの醍醐味。 「URC Official Press」には仲間の声が満載。電子メールで交遊を深めたらチームエントリーもできる。

コレースのたびに生まれるドラマ

レース結果は全参加者の情報とともにストーリーとなって 君の元へ。C-DRIVE世界に自分が存在し、レースのたびに 繰り広げられるドラマ。予想を越えた展開への驚きと興奮 がそこにある。RPGのおもしろさを味わおう。

URC DETRESS CONTINUES OF THE CONTINUES O

(in 🕏 240 🐇



hine waiter Vert. 68

ルートの種類

ブルガッソー

T TOP

● 対次数層突破 2 → 未確認無量 λ

公 磁速星

A. H. A. P. C.

4全国数千人とスリリングに | | | | |

ライバルと競い合い、チームメイトと助け合い、頂点に立つステイクス感。勝った者だけに与えられる栄光のポイント…… 全国の仲間からの熱い祝福がうれしい!



■参加料金は1ヵ月1,500円のみ。 今お申し込みの方にモデムプレセント

参加お申し込み時には、月額参加料1,500円の2ヵ月分(3,000円)と登録料3,000円の計6,000円をお支払いください。 追加料金は必要ありません。

今なら専用モデムをプレゼント!

またアクセスポイントは全国に用意していますのでお近くをご利用ください。 (C-DRIVEではお客さまの電話料金の負担を軽くするため、ダウンロード機能を使っています。)

■ C-DRIVEの資料請求・入会申し込みは

右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・年齢 職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区島丸通御池下ル リクルートビル8F

日本デレネット(株) ボ・リンクス会員課 の120-851-063メンデータイヤル)

ic-DRIVE 主要販売店/ロケット3号店(東京)、ヤマギワテクニカ(東京)、ラオックスコンピューター館(東京)、JSP各店舗、タニヤマ無線本店(京都)、せいてん三宮本店Cスペス(長順)、エノギヤ各店舗、ダイイチパンマンCITY各店舗

- 関|体|験|フ|エ|ゲ|美|他|守|//

・検フェア実施日は、ザーリンクス会員課へお問い合せくださし

ファン

ボックス

受験や卒業式のシーズ ンである。心踊る人も いれば悔しい思いの人 もいることだろう。で も、春である。Mマガ は100号だというし、M ファンも来月で5周年。 きっと何かいいことが あるかもしれない。

VENT

A1GT電遊フェスティバル

ついにイベントが終わってしまった。 今回はどこも非常によいふんいきて、 わきあいあいとして楽しかったという 印象だ。みんなMSXが大好きなのが よくわかったし、ずいぶん使いこんで いる人も多かった。そうそうやっぱり マイクロキャビンの「幻影都市」のMI DI演奏はとにかく圧巻だった。





○「スーパープロコレ 2 :の 「JUMPER」で120m /

●名古屋



●MIDIの勉強も。音を聞いて しびれちゃった!

●福岡



○ここがイベントのラスト会 場。紅白のノリで楽しかった

ORDER SERVICE

Mファンのバックナンバー通販

現在在庫のあるものについて通信販 売を行うので、この機会に抜けている 号などのある人は利用してほしい。も ちろんこの号以降も通信販売は行う。 ただし、やっぱり品切れということは おこりうるので電話して確かめてもら ったほうがいいだろう。問い合わせは 03-3433-6231徳間書店販売総務部まで。

●通信販売方法

①ほしい本の名前②何月号③冊数④自 分の名前⑤住所(〒も)⑥電話番号を書 いた紙を用意して、MSX・FANは 本代980円+送料96円=1076円を現金 書留で送ってほしい。2冊以上申しこ むときは1076円×ほしい冊数、という 計算になる。なお、郵便振替の利用も 可能。その場合は、①~⑤までの内容 を振替用紙の通信欄に書いておくこと。

〒105-55東京都港区新橋4-10-1徳間書 店販売総務部「MSX・FAN(スーパ ープロコレ)がほしい」係

なお、郵便振替を利用する人は「東京 4-44392㈱徳間書店」まて。

●在庫のあるもの

★MSX·FAN91年11月情報号980円 攻略/「幻影都市」「サーク・ガゼルの

ファンダム/「激走BATTLE」「H IQURF」ほか全12本

ディスク/T&Eソフトのシューティ ング『あーぱーみゃあどっく』・通信ソ フトほか掲載全プログラム

★MSX·FAN91年12月情報号980円 攻略/「伊忍道・打倒信長」「幻影都市」 ファンダム/『ダコ&イカ2』『熊王』ほ

ディスク/マイクロキャビンの「幻影 都市」幻影音楽館・ファイル管理ソフト ほか掲載全プログラム

★MSX·FAN92年1月情報号980円 攻略/「戦国ソーサリアン」「伊忍道・打 倒信長」「幻影都市」

ファンダム/「S-FIGHTER」

「ロイヤル・ナイン・ゴルフ・クラブ」 ほか全12本

ディスク/カード・コンストラクショ ンつきオリジナル神経衰弱「CARD です・グラフィックのローダーBセー バー・リンクスのゲーム大会から「たこ ハゲ物語」ほか掲載全プログラム

★MSX·FAN92年2月情報号980円 攻略/「ロイヤルブラッド」「戦国ソー サリアン」「幻影都市」

ファンダム/「M. T. GODDESS」 「トランペットの調べ」ほか全13本

ディスク/アスキーのアクション麻雀 「パイパニック」・全機種対応デジタル 音声再生ツール・マウス対応シムシテ ィーぽい『REMOTE TOWN』ほ か掲載全プログラム

※残念ながら10月情報号、スーパープ ロコレ1と2の在庫はなし。本が手に 入りにくい人は通信販売の利用が得策 かも。スーパープロコレ3は5月下旬 の発売を予定。今度こそ買ってね。

RESIDENT

さあ応募しなさい

①鉄腕アトム・新世紀ボックス発売記 **念テレカ……**5名様(提供/ヒーロ ー・コミュニケーションズ)

TV版『鉄腕アトム』(カラー版)のレ ーザーディスクの発売(5月23日発売 予定)を記念したテレカ。全52話を完 全収録。全13枚の限定1万セットでフ



まで10万馬力になる。 50度数だら 万8000円(税込)なんだって。すごいね。 ②ドラゴン・ナイトのCD……10名様 (提供/ポリスター)

甍 方

官製ハガキに左下の応募券をはり、 ①ほしいプレゼント番号と名前、 ②住所(〒も)・氏名・年令・電話 番号、③今月号のFFBでおもし ろかったもの、4なにかおもしろ いこと、以上を明記のうえ、〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM 「MSX・FANのFFBさあ応募し なさい」係まで。しめ切りは2月 29日必着。発表は4月8日発売予 定の本誌で。

水谷優子さんのによるイメージソン グとドラマがなんともいえない♡。ど う、ほしくなったでしょ。

プレゼント係より

2月情報号当選者ぶんまでの「さあ 応募しなさい」「アンケートプレゼ ント」のうち、まだ発売されていない 「エアホッケー」「シューティングコ レクション』をのぞいて発送を終了 しました。また、採用されたのにテ レカが届かないなどご不明な点があ りましたら、住所・氏名・電話番号 を明記のうえ、何月号の何のページ 発表の何の件かを書きそえてハガキ でプレゼント係までご連絡ください。



FFB



●セロテープで友達の顔を改造していたら毛が抜けた。 (福岡・小南勝久)

小さいころ、鼻にけしごむをいれた ら出てこなくなった。家族に助けを求 めたが、父にも母にも爆笑され、おか げで、あまりよくなかった夫婦仲に光 を与えたぞ。

●ボクは学校でさだまさしに似ている といわれる。でもボクは大江千里だと 思う。そう思って母に聞いたら「ズーム イン朝の森ちゃん」に似てるといわれ た。 (宮城・春日竜)

きんとぎんにすっかりやられたさだまさし。モップにまでハゲといわせて身を切り売りしていたのに、ただの年寄りにダスキンOMを奪われている場合ではないぞ。

●うちの犬は今年でもう17年間生きた

ことになる。すごいと思うが内心コワイ。 (長野・馬籠隆史)

犬だと信じて17年間も暮らしていた のにじつはおじいちゃんだったという ことはないか。まだまだ世の中はわか らない。

- ●バボさんお元気ですか? 私も元気です。最近バボさんのことが友達のような気がしてるの♡ どーかこれからも仲よくしてちょ。(埼玉・野辺友子)私は友達だと思ってない。
- ●ボクの街のジャンケンは、"ジャンケンもってすっちゃんホイ"、あいこだったら"あいこでアメリカヨーロッパ"
 "パリは了階大都会""インドの国はおおやしま"という。ガキのころよくいっていたが、小学校のときは"ジャンケンとんがらかったブタのケツの穴ほじく

ってチョイ"というのもあった。

(山口・山村謙作)

●青森の南部では、「ジャンケンぼっからけっつ馬のくそ」といい、あいこだったら「ほら、ゆけが出た」という。これでほとんど勝負が決まる。

(青森・田村光弘)

大昔に青森の路地でゆげをたててる うんこの絵を発見したが、今年もあっ たぞ。

●読者のなかで私はオジサンですか。 (鳥取・藤岡浩)

28歳でオジサンだとすると、編集長は化石だということになりますね。

●Mファン12月号で、小指の第2間接のところをすって血を出しました。

(岐阜・いぞち)

980円もかけて血を流すな。 ●カツオの海外留学の話、見ました。

- ●カツオの海外留学の話、見ました。 女のためにそこまでするとはやつもあなどれない。実現すれば「ワーン」とかいって泣きながら帰ってくるオチだとは思いますが。 (兵庫・小塩貴光) いや、「ワーン姉さん」だろう。
- ●むかしドラえもんは、しずかちゃんの秘密の花園を見たいといったのび太のために、「ちょっとだけだよ」などと 頬を赤らめ、未来の道具を使ってのび 太をしずかちゃんの家の風呂場の壁にへばりつかせてあげていた。「ドラえもん」でこんなことをしていいのかと思ったくらい心に焼きついている。

(岩手・斉藤隆紀)

思うにオチはしずかちゃんのお父さんがお風呂に入っているとみたぞ。

●塾の採点のアルバイトをしていると、小学生の答えがおもしろい。理科の化学反応などの問題で、なにが起きるでしょうかという答えによくあるのは「爆発する」です。 (大阪・脇恒)

さすが子ども。子どもといえば、落合の子ども。まだ5歳くらいだが、T Vで「犬さんも描さんも好きだけど人間も好き」などとほざいていたぞ。その 年で悟るな。

●彼女の胸が大きすぎて困ってます。 ぜんぜん太ってないのに大きいので、 かえって不気味です。

(鹿児島・田中倫太郎)

世界びっくり大賞などに出して「結べます」とかいうのがいいと思うが。

●奈良の三冠王はイベントで配っていた会報に、「テレカが届いたが同封されていた"掲載おめでとう"の紙キレの絵はロリロリしていて趣味が悪かった」と書いてあった。ボクももうちょっとふつうの絵にしてほしい。

(大阪・よしむソフト)

そう思ってもいう勇気はない私だ。

●なんで付録ディスクにおはこんがないのだ/(一浪のクセにまた落ちた奈 良の三冠王)

どうやらハガキによると、かなり落ちこんでいるようだが、「ショックでネタが浮かびませんでした」と書いてあるわりにはしっかり日枚に1万ネタくらいあるのはなぜだ。よしむソフトがいじめるなとか書いてくるので、今年はかわいがってやろう。おとなになったわたしだ。 (バ)

●福岡・マイケル富川改め富川陽涼(14歳)⇒季節はずれの ○大阪・エルリック(18歳)⇒数多い「のび太ネタ」のなかで 不気味さの一点で光っている。「バボえもん」とはいったい ネタのうえにおもしろくもなんともないが、迫力と投稿数 出 「遭遇編」ということは、彼(彼女?)の謎はおいお 弱值 の多さで編集者の心を動かした。ゴキブリが心のなかでこ でいると思うとハエタタキも鈍るぞ L) い細かされてくるということだろうか の名 冠 白 U 187 する決 値 は 0) は静香な 心をした んに DD お につい あ せ





ーム・ミュージック・アンド・ビデオ

春三月。すべての人にとって、ひとつの節目とな る季節だ。新しい生活には不安も多いだろうがハ リきっていこう! 今月も、キミたちを応援する ようなスパイシーなGMがそろった。評:高田陽

1/21 スーパー・ダンジョン・マスター

リアルなグラフィックが話題のスーパーファミコン版 RPG「ダンジョンマスター」のCD+G。CD+Gとは、 グラフィック・データの入ったCDのこと。グラフィッ クは、FM TOWNSやPCエンジンCD-ROM'な どで再生できる。もちろん、音声だけならふつうのCD プレイヤーで再生可能だ。10曲すべてアレンジで、デジ タル楽器とアコースティック混成の演奏となっている。 ダンジョンものということで暗い感じの曲を予想してい たが、ファンキーな曲が多くて驚いた。ときおり登場す る弦楽四重奏曲は静かで美しい。



×-	カー	ビクター音楽産業	
媒	体	CD	
eg.	番	VINL-1	
価	格	3000円(税込)	
備	考	グラフィックも入 ったCD	

ムの画面がCDを聞き











2/1 天外魔境 Ⅱ卍MARU

ハドソンのPCエンジン(CD-ROM新システム)版、 超大作RPGのアルバム化。卓越したグラフィックと豪 華な声優陣とで話題沸騰の作品だ。音楽担当は、第1作 の坂本龍一氏から久石譲氏へバトンタッチ。久石氏は、 アニメ映画「風の谷のナウシカ」などを始めとして数多く の映画・テレビ等に曲を提供している有名な作曲家だ。 氏は日本屈指のメロディ・メーカーとして知られ、その 独特なサウンドは「久石メロディ」と呼ばれ愛されている。 もちろん、この作品もそう呼ぶのにふさわしい仕上がり だ。ゲームに厚みをくわえることだろう。



×-	カー	NECアベニュー
媒	体	CD
GA.	番	NACL-1047
価	格	3000円(税込)
備	考	

2/2) バーフェクトセレクション・

コナミのコミカル・シューティング「ツインビー」のパ ーフェクトセレクションが発売される。アーケード、フ ァミコンなどシリーズ全6作品のなかから12曲をチョ イスし、Nazo2プロジェクトがアレンジをほどこした。 収録曲からは、ひっきりなしに夏のイメージが伝わって くる。海沿いを走る赤いコンバーチブルなどが、このア ルバムにいちばん似合う風景ではないだろうか。フュー ジョン独特の軽快なノリと、力強くもあり優しさも感じ られるメロディが、ゆったりとした空間を演出してい る。出来はすばらしいの一語。全曲に立体音響を採用。



У	カー	キングレコード
媒	体	CD
an an	帯	K1CA-1057
価	格	3000円(税込)
備	考	

NAMBAコレクション

いままで数多くのファルコム作品のアレンジを手が けてきた難波弘之氏のベスト盤的CDが発売される。収 録曲は、氏が過去に送り出した楽曲のなかから選ばれた 13曲と、新たにアレンジされた3曲。すべて「イース」と 「ソーサリアン」の曲となっている。まさに「珠玉」と呼 べる曲の連続で、ディープ・パープルの黄金時代をほう ふつとさせるハモンドとエレキのかけあいには恍惚と してしまった。ハードロックあり、R&Rありと年令を 問わずに楽しめる作品だが、特に20代なかば以上の方に おすすめしたい。とにかく、聴きごたえのある1枚。



メーカー 媒 体 品 番		キングレコード	
		CD KICA-1056	
備考			







2/21 ソウルブレイダー

エニックスのスーパーファミコン版ゲーム第2弾、「ソ ウルブレイター」のオリジナル・サウンドトラック。作曲 は、元ゴダイゴのタケカワユキヒデ氏が担当。追加収録 されたボーカル曲「恋人のいない夜」では作詩も手がけ、 みずから歌声を披露している。とにかく、あまりに曲のジ ャンルがいろいろで目が回ってしまいそうだった。プロ グレ、ハウスをおさえつつ、バロックやワルツ風のクラ シカルな曲もひんぱんに飛び出す。このアルバムは、つ ぎに何がくるかわからない魅力がある。国際的感覚に優 れているタケカワ氏ならではのバラエティさを感じた。



メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG~4021
価 格	2500円(税込)
備考	

光栄オリジナル日GM集VOL5 一パー個長の野鼠・武将風雪線/スーパー三副志正

光栄のオリジナル・サウンドをセレクトしたアルバム。 今回は、スーパーファミコン版SLG「スーパー信長の野 望・武将風雲録」と「スーパー三國志II」の音楽をメインに 収録。これにファミコン版「信長の野望・武将風雲録」と 「三國志II」をメドレーで追加収録した。いうまでもない が、「信長~」は菅野よう子氏、「三國志II」は向谷実氏(カ シオペアのキーボーディスト)による作曲。スーパーファ ミコン版の曲は、どうやら自然音に近づけることに力が そそがれたようだ。スーパーファミコンのサウンド・パ ワーを活かし、ミニ・オーケストラを結成させた感じ。



メーカー 媒 体 品 番 価 格		光栄	
		CD	
		KECH-1023	
		2500円(税込)	
備	考		



サイトロン・ 2/21 ゲームミュージック年鑑1991

昨年話題をさらった5タイトルのゲームを、オムニバ スで収録したアルバム。この5つは、アーケード専門誌 ゲーメストの「ベスト・ゲーム・ミュージック賞」にトッ プ10ランクされたもののなかからのよりすぐり。いちば ん人気の格蔵アクション「ストリートファイクー!!」、キ ャラのかわいさがきわだっていた 「☆コットン」 ほか 「☆ デスブレイド」「☆ガンフロンティア」「エドワード・ラン ディ」が、その5ゲーム。全ゲーム、オリジナルとアレン ジの両バージョンで収録。☆マークのあるものはアレン ジ新録音。収録時間約140分の超大作。



×-:	カー	ポニーキャニオン	
媒	体	CD	
品	番	PCCB-00080	
価	格	3500円(税込)	
備	考	2 枚組/全10頁プックレット製ステッカーシート付	

(2/21) OUT RUN/SEGA S.S.T.

話題のサイトロンG.S.M.1500名盤シリーズ第2弾の 登場だ。今回は、あの体感筐体の初期をかざったセガの 名作ドライビング・ゲーム『DUT RUN』。今回のア ルバムでいちばんの目玉は、なんといっても「パッシング・ ブリーズ。がアレンジさたことだろう! ホント、待ちに 待ったという感じだが、待たされただけあってオリジナ ルのイメージを損なうことなく、かなりかっこよくアレ ンジされていた。もちろん、「マジカル・サウンド・シャ ワー」「スプラッシュ・ウェーブ」もあり。全曲、アレンジ とオリジナルの両バージョンを収録。



品番		ポニーキャニオン				
		CD PCCB-00081 1500円(税込)				
				備	考	ゲームタイトル & メーカーロゴ・カ ラーステッカー付

クミコ/シィル/美子の 2/26 ラブ・バニック

テクノポリスの人気投票において、 1位から3位を獲 得した美少女キャラ3人による歌ありドラマありのイメ ージ・アルバム。出演は、「闘神都市」のクミコ(声:中村 尚子さん)、「ランス」のシィル・プライン(国府田マリ子 さん)、「D.P.S.SG」の加藤舞子(半谷きみえさん)。ア リスソフトのイメージ・キャラ、アリスちゃんが進行役 をつとめ、史上最悪のキャラとして名高いランスも飛び 入り参加している。脳天気的ご都合主義によって進行す る内容に、私は体力を吸収されてしまった。ま、おもし ろかったけど……。



メーカー		ポリスター	
媒	体	CD	
E P	番	PSCX-1040	
価	格	2800円(税込)	
備	考		







1/25 麻雀クエスト

発売から少し間があいたが、タイ トーの人気アーケード麻雀「麻雀ク エスト」の完全収録ビデオがリリー スされた。ビデオはストーリー順に 進行する構成。戦闘(麻雀)シーンを 極力カットし、お待ちかねのシーン をたっぷりと収録している。お徳ア イテム「日な道具」が威力を発揮した ときのシーンや、分岐シーンももら さすおさめているのがウレシイ。



21.00	1
6	
	1

1							
1	×-	カー	ポリスタ	_			
Ż	媒	体	ピデオ	LD			
	品	番	PSVX-1019	PSLX-1019			
	価	格	各3800円	(税込)			
	備	考	43分カラ	ー/書き ヤクタ・			

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<2月21日>……●キャプテンコマン ドー/カプコン・アルフライラ⇒収録ゲ −ムは、①「キャプテンコマンドー」、 ②「ザ・キング・オブ・ドラゴンズ」、 ③「ワンダー3」、④「ロックマン4」。 オリジナル・ディスグとアレンジ・デ ィスクの2枚組。オリジナルは①~③、 アレンジは①~④となっている。今回 より、アルフライラのバンドとしての イメージを、より前面に押し出してい くとのこと。CD2枚組3800円。●ウ ルフファング&タンブルポップ/デー タイースト・ケーマデリッグ⇒あの『空 牙」の続編『ウルフファング」と面クリ ア・アクションの「タンブルポップ」の カップリング・アルバム。ウルフ~は、 ゲーマデリックの演奏によるアレンジ も収録。G.S.M.1500シリーズ。CD 1500円。

★ポリスター

<4月25日>······●幻影都市⇒Mファ ン読者にはおなじみ、話題のターボト 専用RPGのオリジナル・サウンドト ラック。ユーザーにとっては、ゲーム をプレイせずとも曲を楽しめる音のラ イブラリーとなるだろう。CD2400円。 <フ月頃>……●(仮)スーパーリアル 麻雀PⅣ⇒新キャラ、ナナ、カオリ、 ユウによるドラマと歌でつづるイメー ジ・アルバム。ゲーム自体の開発の遅 れにともないアルバムも延びつづけて いるが、ここまで待ったんだ、もう少 し待とうではないか。CD2800円。

<3月4日>……●任天堂スーパーフ ァミコン・ゲームミュージック⇒収録 ゲームは、『スーパーマリオワールド』 『F-ZERO』『シムシティー』『パイロ ット・ウイングス」「ゼルダの伝説~ 神々のトライフォース~」。アレンジ日 曲(約30分)とオリジナル24曲収録。ア レンジは「S.C.L」でおなじみ、ゴダイ ゴの元ギタリスト浅野孝巳氏。CD

<4月下旬>……●(仮)スーパーフォ -メ**-**ションサッカー&スーパーファ イヤープロレスリング⇔ヒューマンの スーパーファミコン版新作ケームのカ ップリング・アルバム。アレンジ6曲 程度+オリジナル。詳細未定。●(仮) ルナー・ザ・シルバースター⇒ケーム アーツのメガロD版ソフトのCD化。 詳細未定。ボーカル曲も検討中とか。

★キングレコード

<3月21日>……●交響詩ドラゴンス レイヤー英雄伝説⇒スーパーファミコ ンへの移植で人気再燃をみせるファル コムのAPO、ドラスレの英層曲ボー ション。詳細未定。●(仮)コナミ名作 シリーズ「沙羅曼蛇」⇒まだ内容は確定 していないが、オリジナル・サウンド を収録する予定。詳細未定。

<3月25日>……●太閤立志伝/大島 ミチル⇒豊臣秀吉の生涯を描くケーム のアレンジ・アルバム。すでに音サン プルが手元にあるが、いつものように シンセを基調とした壮大でクラシカル なサウンド。全13曲。CD2900円。

★徳間ジャパン

<3月25日>······●F-ZERD⇒任 天堂のスーパーファミコン版レース・ ゲームのフルアレンジ・アルバム。米 フュージョン・グループのイエロー・ ジャケッツの元メンバー・ロベンフォ ード&マーグルソーを迎え、ロサンゼ ルス・レコーディングを敢行。全12曲 収録。CD3000円。

★ビクター音楽産業

<3月21日>……●ナムコ・ゲーム・ サウンド・エクスプレスVDL.6「スタ ーブレード」⇒話題の大型筐体3Dシ ューティングのオリジナル・サウンド トラック。CD1500円。

(4月21日)……●スターブレード(ビ デオ&LD)⇒あのハイパー・リアルな ビジュアルが家庭でよみがえる。ファ ン待望の攻略ビデオ。収録時間は約30 分。ビデオ、LDとも4900円。

*NECアベニュー

<3月21日>……●アリス・ソフト・ ベスト・リミックス⇒アリスソフト作 品のフルアルバム。アレンジャオリジ ナル。詳細未定。●(仮)サイレント・ メビウス⇒パソコン版のオリジナル・ サウンドトラック。詳細未定。

<4月以降>……●(仮)エルフ・ベス トキャラクターズII⇒ I におさめられ た作品以降のものを収録したビデオ& LD。詳細未定。●バーディソフト・ベ ストキャラクターズ⇒バーディソフト 作品を集めたビデオ&LD。詳細未定。 ●ドラゴンナイトⅢ⇒PC98を音源と するオリジナル・サントラ。

■穴うめコラム/たかだ一のGM日記

ここのところ発売ラッシュでちょっ と業界も息切れしたか、今月のリリー ス数はいくらか少なかった。そんなわ けで行数があまってしまったので、何 か書こうと思う。そうそう、最近よく テレビのBGMにGMが使われている でしょ。いちばんよく耳にするのは矩 形波の「グラディウス」面のあたまの曲。 これは軽快でイイ曲だからね。あとプ 口野球の珍プレー好プレー集とかで、 「プロ野球戦国時代」なんて企画がある と必す「信長の野望」なんだよね。こう いうテレビのBGMは選曲の専門家が 選ぶんだけど、GMオタクがけっこう 多いのかもしれないわ。 みんなもチェ ックしてみるとおもしろいよ。



N

★付録ディスクでは右のフ アンキーK作グラフィック が見られるのだ。

- ●ゲームのぞき穴→伊忍道 をはじめとして大技、小技 が出そろったぞ。(P88)
- ●歴史の散歩道→「決戦! 関ヶ原」1回戦だ!(P90)
- ●読者対抗マルチプレイ→ みんなの意見がぞくぞく、
- 集まって来た。(P93)
- ●桃色図鑑→ご要望にお答 えしてピンクソックスの第 2弾なのだ。(P94)









恐

序盤で役に立つ、お金 がザクザク手に入る技

まず、主人公のレベルをフ以 上にして仲間を加えられるよう にして、天海・空宗・恵眼・朱 雀・毘沙門・因蛇羅のうちの誰 かを仲間にする。あとは「忍力

草」を買って上記のなかで仲間 にした者に持たせ、特技の「製薬 1」を使って「体力丸」作る。それ を古道具屋で売ると、忍力草の 買値より体力丸の売値のほうが 高いのだ。その差額ぶんがもう けになるってわけ。お金の不足 する序盤には、役に立つ。また、



○お店で体力丸を売るとこのくらいの値段 で買い取ってくれる

「行者草」から「気力丸」を作るの ときにも応用できる。ただし、 「製薬2」の特技が使えない空 宗・恵眼はできないぞ。

(兵庫県/稲富祐二・?歳)

信長の野望

警迫に応じない大名を 配下にする方法なのだ

脅迫しても降伏しない大名は 優秀なので、ぜひとも配下にし たい。そんなときはこの技を使 えばいい。

まず、目標とする大名の国を 1国だけにして、その国へ自国 をカラにして攻めこむ。その際、 攻められた大名が隣接国に援軍 を出してもらうのがポイント。 戦闘になったら、その国にいる 武将および援軍としてきた武将 を全員、捕らえるか殺すかして 1人も逃さないようにして戦い に勝つ。

戦後処理の場面になったら、

最初に援軍の武将が出てくるの で逃がす。そして空白地に逃げ れば成功。他の武将の処断は自

由。最後に大名が出てくるので、 逃がすを選ぶ。すると、大名は 野に下り、いつかどこかの国で 仕官してくる。

(大坂府/高木哲人・?歳)



義元禄

1かがなさいますか







ピーチアップ総集編『(笑)

3画面でドンⅢのパス ワードをドーンと紹介

このゲームは、7×5のマス のなかの6色のコインをタテ、 ヨコ、ナナメに3つ以上そろえ て消していき得点を競いあって いくというゲーム。ちょっと「コ ラムス」にも似ていてハマッて



Oここで、PIN-UPを選んでパスワ ドを入力すれば×××が見られるのだ

パスワード一覧 1人目 🚇 📵 2人目 3人目 4人目

5人目

しまうとなかなかやめられない のだ。ところが難しくて先の面 に進むのは至難のワザ。そうい うときにこのパスワードが役立 つというわけ。これさえあれば、 いつでも女の子の○○○が見ら れるぞ/

(愛知県/高橋秀典・?歳)

みらあめいずの最終ボ ス対戦用パスワードだ

ピーチアップ8号に掲載され て人気だったアクション・パズ ルゲームがまたまた登場なのだ。 以前にも増してパワーアップし た内容に合わせて、敵もパワー アップしてしまい、なかなか最 終面にたどりつけない。もちろ ん、最終面までクリアしなくて



のこの通りにパスワードを入力すれば、シ ャムシールと戦えるようになるのだ

も十分に楽しいのだが「どうし ても最終面をクリアしなければ ならないのだっ!」という人の ために、いきなり最終面のボス、 シャムシールと戦えるパスワー ドをお教えしよう。下の写真の ように、右むきのアオナ3つに 後ろむきのモモコを 1 つ入力す るだけで、そこには最終面のボ スが待っているのだ。

ゲーム + 字

(栃木県/田村真一・?歳)



○とはいっても、このシャムシールはなか なか手強いいやなヤツなのだ

またチンと手とのムズ イモードを発見したぞ

キーボードの(3)(テンキー 不可)を押しながらスペースキ 一を押すと、またまたチンと手 とを遊べるぞ。

(長野県/田村洋・?歳)







○多少スピードが上がっているような気か する。キミも挑戦してみる?

華姉妹の各種パスワー ドをイッキに紹介だぞ

........

これは、花札のこいこいをパ ソコンで遊んでしまうゲームだ。 花札が苦手な人は右のパスワー ドを、鑑賞モードにしてから入 力してみよう。きっと満足!? (富山県/PKうにょん・17歳) ☆苦労を知らないでごほうびを もらってもうれしくないよ。



パスワード一覧表		
おこのみやき	1人目の「純」の絵が見られる	
おかしらつき	2人目の「愛」の絵が見られる	
きなこもち	3人目の「雪」の絵が見られる	
にくまん	ボスの「恵」の絵が見られる	
いとちゃん	モザイク処理がなくなる/	
はなしまい	手札に「華」の札が必ず入る	
おおきに	全部の絵が見られる	
	おこのみやき おかしらつき きなこもち にくまん いとちゃん はなしまい	

裏面パスワード

コミイカ ~出現/ イカゴースト編~

YYOSAA

ファンダムゲームから 裏面の全パスワードだ

表面をクリアするとはじまる 裏面に行くには、かなりのテク ニックが必要。しかし、これさ えあれば誰でも裏面で遊べてし まう。また、(T)、(A)、(K)、 (○)を同時に押すと裏面に入る ことができる。

(東京都/木島哲郎・16歳)

[a omofuy a doysew 등 smecsw 등 vaahff **IILVUL** 置 CYAAHY **BBJLFA EOPOSS** SSSSOS _BBBHB| [HECSVMI MOIILV VCQYCO YSEWSM HHTJJJ **BBHBBB** 005555 SSOSCA AHFFLB QYMMOM 器 MMIOQQ **GMUEQF** IANYFJ LTPZTP 器 LLFLDT al SQQQCY DFLLLL FAAQ00 **GCVAGH**

※このゲームは1991年12月情報号の付録ディスク「ファンダムGAM ES」に収録されています。



歴史の散歩道 武将風雲録

今年のNHK大河ドラマは「信長」。 やはり戦 国時代には男のロマンをかきたててくれるド ラマが散りばめられているのだ。

(D)

前回の予選で、トーナメント 出場呂軍団が決定し、いよいよ 今月から、血で血を洗う熱戦が 展開されることとなった。

しかし、ただ戦うだけではお もしろくない。そこで、日つの 軍団を、各地に割拠し、天下を 狙う群雄の軍という設定にし、 総大将を大名とした。各軍団は、 自国の領国を賭けて戦い、敗れ れば滅亡、勝てば相手の領国を 併せ、さらなる戦いに臨む。こ うして、最終的に勝ち残った大 名が、晴れて天下統一となる。 まあいってみれば、国盗りゲー

ムみたいなもの。

それに応じて、戦場は各地の 歴史に名高い合戦の古戦場マッ プを選んだ。もちろん決勝は、 天下分け目の関ヶ原である。

詳しくは、右の全国マップお よび下の対戦表を参照してほし

ちなみに、各軍団の国割りに ついては、まるっきりでたらめ というわけではなく、本能寺の 変後、天下に再び大乱がおとず れたという歴史 | Fにそって設 定してある。このバックグラウ ンドストーリーについては来月



◆各地に群雄が割拠するの図。歴史に名高い古戦場で激しい戦いがくり広げられていく

号で紹介しようと思う。

それでは、お待ちかね、トー ナメント 1回戦4試合、各軍団 が死力をつくして戦った合戦の 数々とそれにまつわるドラマを お伝えしよう。

勝敗表の見方

- ・武将名が赤いものが勝者
- ・中央の数字は一騎討ちをした結果の残
- ・×は残存兵力0かつ、その武将が討ち 取られたことを表す

噩 慧 |一百| 67 美濃・関ヶ原 越後・川中島 安芸・厳島 出羽·摺上原 越前·姉川 肥後・今山 山城·山崎 北海道 海老名裕司クン 新潟県 椛沢昌広クン 徳島県高橋以竹クン 新潟県 梅田直道クン 愛媛県 田中博樹クン 三重県井上景介クン 岩手県川村孝康クン 企藤志高クン 東北 名将選抜軍団 マイナーズ 軍団 ここらで 目立つぜ/軍団 悲運の 名将軍団 秀吉 ブレーン軍団 龍造寺四天王 毛利水單+2 伊忍道 十1軍団 重団 発売記念軍団 大名: 伊達政宗 大名: 羽柴秀吉 大名:本願寺光佐 大名: 十河存保 大名: 志賀親守 大名:鍋島直茂 大名:毛利耀元 大名: 百地丹波 国色:赤 国色:緑 国色:藤色 国色:灰色 国色:紫 44 国色: 黄土色源 国色:青緑 20 28 国色: 黄色 🚳

今月のおはがき~オレにもいわせろ~

■歴史オタクへの挑戦! 戦国編 歴史ファンの方へのクイズのプ レゼントです。

- ① 浅井家三家老の名前は?
- ② 三好三人衆の名前は?
- ③ 御館の乱、戦ったのは誰?
- ④ 近江六角氏の元の名字は?
- ⑤ 毛利元就に息子は何人?
- ⑥ 柴田勝家の長男の名前は?
- ⑦ つぎの5人を死んだ順に並 べよ。(武田信玄、武田信繁、武田 勝頼、内藤昌豊、高坂昌信)

(秋田県・長宗我部元親クン) ☆こういう試みはウレシイぞ! でもこのクイズ、オタクじゃな いと解けないなあ。

■1月号の伊東クンに反論

魯粛は、はやくから天下二分の 計を孫権に進言するなど、一流の 戦略思考を持っており、周瑜の後 任を任されるほどの、国家の柱石 たる器であった。

知力と一口でいっても、多種多 様であり、人によって見方も違う。 それらを知力という一数値で表す こと自体に無理がある。武力につ いても同様だ。

人物の能力を正確に論じようと するなら、政略・内政・作戦・采 配・武勇・交渉というように細分 化しない限り難しいだろう。 (長野県・西澤寛クン)

もながら安定していて、まさ に大御所という感じだね

☆伊東クンの魯粛・闘沢の知力論 に対して、反論のハガキが10通あ まり届いた。確かに西澤クンのい うとおり、知力=謀略能力と考え



◆東京都・稲泉知クン。いつ ◆兵庫県・つむじ風夜夢クン。 カッコイイ! しかし、関羽 は人気が高いなあ



○岩手県・利之木阿達クン。 これは
恵主娘かな? 水滸伝 特集のときにも送ってね

るのは、一面的すぎるというもの。 魯粛は戦略・内政に優れていた武 将だからね。担当もすこし反省。 今後も反論は大歓迎だ。

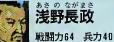
合戦其ノー 摺上原の戦い

秀吉ブレーン軍団(合計戦闘力390) VS. 東北名将選抜軍団(合計戦闘力390)

初戦からいきなり大会屈指の好 カード、秀吉VS、政宗の因縁の対 決だ。史実では秀吉のまえに屈し た政宗だが、今回は?

先鋒戦は東北一の勇将、伊達成 実の圧勝。次鋒戦は同兵力同士の 戦い。戦闘力の勝る黒田官兵衛有 利と思われたが、意外にも勝負は もつれにもつれ、互角の戦い。善 戦の最上義光は敗れはしたものの、 敵兵力を2まで減らした。これ は、東北軍にとって大きく、結果 として勝敗をわけた。

勢いに乗る東北軍は中堅戦こそ 竹中半兵衛に大差をつけられたも のの、副将戦では片倉景綱、大将 戦では伊達政宗が、それぞれ貫禄 をみせ、危なげなく勝利。政宗は 見事に史実の雪辱を果たしたのだ った。



浅野長政

先 鋒 \times – 41

次鋒

2 - 0

中堅

伊達成実

戦闘力85 兵力60



最上義光

戦闘力80 兵力65

戦闘力65 兵力40



の中までは伊達政宗と首名義広が奥州の 覇権を賭けて激突した摺上原。伊達軍は 当初、風下で苦戦していたが、風向きが 急に逆になり、風に乗って芦名軍を撃破。 芦名氏は滅亡し、政宗は奥州の覇者に



結 果

91-70で 東北名将選抜軍団

・戦闘力のアップ、武将の補充はなし

戦闘力85 兵力65 竹中半兵衛

戦闘力94 兵力80 は しばひでなが

戦闘力73 兵力55

戦闘力74 兵力60

羽柴秀長

は しばひでよし

羽柴秀吉

黒田官兵衛

68 **—** 0

0 - 21

0 — 29

先 鋒

 $\times - 10$

副将

厅启景綱 戦闘力76 兵力65

伊達実元

大 将

伊達政宗 戦闘力84 兵力70



合戦其ノニ 姉川の戦い

悲運の名将軍団(合計戦闘力389) VS. マイナーズ軍団(合計戦闘力390)

熊谷信直

姉川といえば、史実では浅井 軍一の猛将、磯野員昌が織田軍 を敗北寸前まで苦しめたことで 有名だが、今回はどうか?

先鋒戦は、予想通り山中鹿之 助の圧勝。非運の名将軍が大幅 リードを奪う。しかし、次鋒戦 では、貫禄を見せて立花宗茂が 勝利。中堅戦も島左近が順当勝 ちし、マイナーズが逆転。そし て、ほぼ互角の勝負かと思われ た副将戦、非運の名将軍として は差をつめたいところだが、こ こでも史実と同じく磯野員昌が 終始優位に戦い、12-0と意外 にも差がついた。これでほぼ勝 **計が決し、大将教も十河存保が** 圧勝。

マイナーズの強さが際だった 一戦だった。



山中鹿之助

佐久間盛政

くがわのぶやす

徳川信康

武田勝頼

本願寺光佐

戦力79

戦力78

戦力87

戦力62

兵力60 戦力83

兵力60

兵力60

兵力60

兵力60

44 --- 0

戦力68

立花宗茂

戦力83 兵力60



戦力80 兵力70

 \times – 21

0 — 12 戦力80 兵力70

大 将

0 - 34

戦力79 兵力70



●史実では織田・徳川連合軍と浅井・朝 倉連合軍が戦った姉川。浅井軍の必死の 突撃のまえに織田軍は壊滅寸前まで追い こまれるが、朝倉軍に勝ち色を見せた徳 川軍の加勢によって辛くも織田軍の勝利

結 果

77-44で マイナーズ軍団

・磯野員昌の戦闘力が81にアップ



●能本県・司和彦クン。 3. ウマイノ 孔朋の少年時代に

一方、イラストは過去最高の9 枚。毎月毎月増えていってるわけ だが、最近はみんなのパワーがも のすごくてこれでも泣く泣く掲載



こんなシーンがあったかもね ストーリーが浮かんでくるね にも女性キャラは必要!?



○同じく司和彦クン。いい雰 ○広島県・林童クン。色使い 囲気。キャラに存在感があり、 がマル。やはり戦国イラスト

を見合わせた作品もあるほど。そ のうち、在庫一斉処分として、ど ~んとイラスト大特集をしなけれ ばならないなあ。



●静岡県・魏王の魂クン。復 活/ 稲泉クンとの対決はま すます激化の一途へ?

2枚採用の新鋭、司クンは秀麗 かつ存在感のあるキャラクタが魅 力。このままアニメにしたいくら いだ。今後の活躍に期待!



の鬼人クン。送ってくれるた びにじょうずになっているね

○埼玉県・諸葛菜天空クン。

なんかカワイイブ 馬良とい うのもポイントが高いぞ

ちなみに、みんなは誰の絵がお 気に入りなのだろうか? 今度、 CGコンテストみたいに人気投票 でもしてみたい気もするな。

合戦其ノ三 今山の戦い

ここらで目立つぜ/軍団(合計戦闘カ384) VS. 龍造寺四天王+1 置切(合計戦闘力388)

成松信勝

戦闘力78 兵力80

百 武賢兼

戦闘力78 兵力70

江里口信常

戦闘力80 兵力50

九州勢同士の戦い。史実でも 両軍は戦い、鍋島直茂の夜襲で 龍造寺軍が辛勝している。ここ らで~軍団は史実では大友軍だ。

予想通り、先鋒戦はエース立 花道雪の圧勝。幸先よくスター トした大友軍だが、次鋒戦で高 橋紹雲が、中堅戦では大友宗鱗 が、それぞれ予想外の大差で敗 退し、形勢は一気に逆転。この まま龍造寺軍の圧勝かと思われ たが、副将戦では一万田鑑実が 江里口信常を破る殊勲の星を挙 げて、大友軍が盛り返し、勝負 は大将戦に賭かった。だが、地 力に優る鍋島直茂が志賀親守を 寄せつけず圧倒。

史実と同様、ここでも鍋島直 茂の活躍によって、龍造寺軍の 勝利となった。

立花道雪

戦闘力85 兵力90 たかはしじよううん

高橋紹雲

大友宗鱗

戦闘力80 兵力60

戦闘力76 兵力60

-万田鑑実

戦闘力79 兵力60

戦闘力64 兵力30

志賀親守

先 鋒

78 — n 戦闘力70 兵力30

次 鋒

0 - 35

中堅

0 - 26

副将

19 - ×

大 将

先 鋒

次鋒

0 -- 40

中堅

21 — X

副将

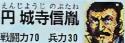
大 将

0 - 43

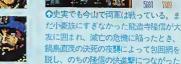
0 - 59

なべしまなおしげ 日島直茂

戦闘力82 兵力70







結 果

120-97で

龍造寺四天王+] 軍団

・成松信勝の戦闘力が79にアップ ・江里口信常のかわりに立花道雪を

合戦其ノ四 山崎の戦い

毛利水軍十2軍団(合計戦闘力386) VS. 伊忍道発売記念軍団(合計戦闘力390)

両軍ともにバランスがよく、 おもしろいカードだ。今大会の 台風の目、伊忍道軍の戦いぶり やいかに?

苦戦が予想されていたとはい え、先鋒長宗我部元親が予想以 上の大差で敗れたのが、毛利軍 にとっての誤算。次鋒小早川隆 景もいいところなく敗れ、序盤 から大幅にリードを奪われ、毛 利軍は非常に苦しい展開。それ でも中堅赤井直正、副将吉川元 春がそれぞれ相手を討ち取る奮 闘ぶりを見せて差を縮め、大将 戦に望みをつないだが、伊忍道 軍・百地丹波は毛利輝元を寄せ つけず快勝。

2人が討ち取られたものの、 忍者トリオの活躍で伊忍道軍の 会心の勝利となった。

長宗我部元親

戦闘力81 兵力60

小早川隆景

戦闘力72 兵力50

赤井直正 戦闘力79 兵力50

吉川元春

戦闘力85 兵力80 68 — ×

毛利輝元

戦闘力69 兵力60

服部半蔵 \times -- 34

戦闘力81 兵力80

風魔小太郎

戦闘力84 兵力70

伊東一刀斎

戦闘力76 兵力40

蜂須賀小六

戦闘力70 兵力30

戦闘力79 兵力80





117-89で 伊忍道発売記念軍団

結 果

・伊東一刀斎、蜂須賀小六のかわり に吉川元春、赤井直正を補充

●史実では秀吉と光秀が天下を賭けて争

った山崎・天王山。本能寺の変の急を開

いた秀吉は、すばやく中国大返しを敢行、

下を賭けて激突する4大名



1回戦が終了し、天下を狙う 大名も4人に減った。天下統一 の最右翼は、2人を補充し戦力 を格段にアップさせた伊忍道軍。 対する龍造寺軍も1人補充、1 人戦闘力アップと負けずに戦力 増強。準決勝の厳島決戦では勝

利の女神はどちらにほほえむ? 川中島で対決する、東北軍と マイナーズ軍もこのままでは若 干苦しいが、準決勝の結果によ っては、天下取りも十分可能だ。 果たして、天下は誰の手に? 緊迫の次号を待て!

ま

武将トーナメントを開催してい つも思うことなのだけど、ゲーム 中に存在する武将数が決まってい るため、どうしても大会に参加で きるチーム数が限られてしまう。 これがとても残念でならない。も し仮に、同じ武将が何人でも存在 することができたとしたら、応募 してきてくれたすべてのチームを 戦わせることができるのになあ。 誰かいいアイディアない?

さて、かねてからのウワサどお り、三国志IIIが発売されることと なった(といっても98版だけど)。 担当のファジー鈴木も、首をキリ ンにして待ち望んでいたので、発

売されたら真っ先にプレイするつ もり。MSXにもぜひ移植しても らいたいなあ。そうすれば、三国 志川でイベントができるしね!

め

そこで、MSX版を発売しても らうために三国志のキャラコンを やるぞ。ハガキにキミの好きな武 将とその理由を書いて、歴史の散 歩道「ワタシのお気に入り」係ま で応募してちょうだい。ささやか なプレゼントも用意しておくぞ。

なお、日本の戦国時代および水 滸伝など、他の時代の人物につい でも同時に投票を受けつける。こ れを機会に自分の好きな武将を思 いっきりPRするのもいいぞ!

読者対抗マルチプレイ 8時間耐久マルチプレイ大会 武将風雲録

今回はカンカンガクガク、 システムについてみんなか らの意見を検討しちゃおう

シ ス テ ム に つ い て 物 申 す !

ソ連邦解体などに象徴されるように激動の現代において、Mファンにも新しい波が押し寄せた。それがこの、前代未聞の新企画として半分ギャンブルで送り出した「読者対抗マルチプレイ」。

ウケるかどうかまったくわからす、不安にさいなまれる日々を送っていたのだが、「おもしろい企画だ」という励ましのお便りをいただき、担当のファジー鈴木も、まずはホッと胸をなでおろしている。

じつのところ、この原稿を書いている時点では、まだ大会は行われていないのだが、ぜひとも成功裏に終わってほしいと願っている。

さて、1月号で読者対抗マル チプレイのプレイシステムにつ いて、読者のみなさんからアイ デアを大募集したところ、さま ざまな意見が寄せられた。なか なか貴重な意見もあって、こちらとしても大変参考になった。 ハガキを送ってくれたみなさん、 本当にどうもありがとう。

そんななかで最も多かったのが、なんとかして全国的に参加できるようにしてほしい、との意見。確かに、全国誌である以上、そうするのが本当なのであって、担当としても頭が痛いところだ。

なかには、いっそのこと、他 誌のように読者参加イベント用 にオリジナルのゲームシステム を作ってしまってはどうかとい う意見もあった。これは一興で はあるが、実現しようとしても そうかんたんにはいかないお家 の事情があるのだ。

それでは、具体的に読者から 寄せられたさなざまな意見のな かから、おもなものをいくつか とりあげて、ここに紹介してい こう。

ルールおよびシステム改案

タッグの組み方についてだが、 くじとかそんなものでもいいと思うが、実力の均衡が心配される。 行動可能エリアを決めることに は反対。8時間もあれば、ゆうに 全国統一できるので、プレイ時間 をかえって縮めてしまう結果にな るのではないか。それに、大名の 差だって激しい。やはり全国的に プレイしたほうがいい。

コマンド入力の制限時間は、1

福島県・黒田宇ク

国につき1分間というのは賛成だ。 ただ、戦争をしたときは例外とい うのもつけ加えなければならない だろう。そして、直轄地と本国と の差をもたせるために、直轄地に ついては、制限時間を30秒とする のもいいだろう。

参加者の地区限定というのは仕 方がないが、遠方の人が参加した いというのを滅却することはない と思う。

手紙による誌上プレイ案

やはり、地区によって参加者が 限定されてしまうのはよくない。 全国の読者が参加できるようなシ ステムにするべきだ。

直接会場に集まって、リアルタイムにプレイするというのをやめて、他誌でやっている誌上ゲームのように、手紙を使ってプレイすればいいのではないか。

たとえば、プレイシートみたい な応募用紙を誌面に付属させ、参 宮城県・渡辺純一

加者はそれに戦略およびとるべき 行動を記入して編集部に送り、そ のシートを元にして、編集部がか わりにプレイして、結果を誌面に 載せて発表するというのはどうだ ろうか。

そのために、多少ゲームのシス テムを変更してもかまわない。

そうすれば、全国どこでも、何 人でも大会に参加できていいと思 うのだが。

ほ か に も こ ん な 意 見 が あ っ た ぞ

■2人タッグでのプレイというの はおもしろくない。やはり、戦略 は自分1人の力で、そして自由に 決めたい!

(京都府・細川正彦クン)
☆う~む、難しい問題。でも、
なるべく多くの人が参加してほ
しいし、人数が多いほうが楽し
いと思うけどなあ。

■今回は選択できる大名が、関東・中部・近畿なので、島津ファンの私は残念。次回は、九州・四国・中国など西国の大名でプレイしてみては?

(東京都・増田隆クン)
☆実際、担当も舞台を東にする
か西にするかで迷ったんだけざ。
■なにも変に地域を限定しないで
全国を舞台にしてプレイすればい
い。もちろん、全国統一した人が
勝者!

(埼玉県・近藤英雄クン)

☆本当はそれがいちばんいいん だけど、なにせ時間が限られて いるからなあ。

■会場までの交通費が自己負担というのはいただけない。どうせなら編集部からの招待ということにして、参加者には会場までの交通費を出してほしい。そうすれば、全国から気がねなく参加できる!

(長崎県・山岡宏二クン)
☆それはそうなんだけど、こちらにも予算というものがあるし
……。そういうことは編集長に
お願いして/

■プレイ時間が8時間というのは 短いのではないか。どこかに泊り がけで、決着がつくまで何日でも 勝負したらよいのでは。

(北海道・木村幸男クン)
☆確かに、実現すれば楽しいと
は思うけど、宿泊場所・参加者
のスケジュール調整など、難し

い問題がいっぱい。そして、な によりも予算が……。

■次回は信長ではなく、ぜひ三国 志IIでやってもらいたい。そうす れば、全国の三国志ファンも喜ぶ はず。

(神奈川県・成田裕クン)
☆いまだに、三国志Ⅱは根強い
人気を誇るんだよなあ。三国志Ⅲが移植されればぜひやってみたいんだけど。

■今回は、日程が悪い。受験生や

今年成人する人は参加できないじゃないか!

(埼玉県・田代豊クン)
☆まさにごもっとも。この点に
ついてはゴメンナサイと平謝り。
と、まあ、いろんな意見をど
うもありがとう。みんなの声は、
今後に生かしていきたいと思う。
さて、いよいよ来月から大会
の模様をお伝えできるだろう。
SLGファンもそうでない人も、
目が離せないぞ/

第2回大会にむけての展望は?

多くの問題をかかえながらも、 見切り発車となった感のなくもない、「第1回・8時間耐久マルチプレイ大会」。

第2回を開催するとしたら会場はどこにするか、競技ルールで変更したほうがよい点、などについて読者のみなさんに意見を求めたい。読者対抗マルチプレイ「第2回

大会はこうしよう」係まで、どんどんハガキを送ってほしい。

なお、今回紹介した意見のように、誌上イベントゲーム化すればいいというような、企画システム自体に対するアイディアなんかも募集しているので、みなさんの忌憚(きたん)のないご意見をお聞かせください。

事立の = 4=

れたガンキャノンズ

みんなの熱い要望に応えて ピンクソックスギャルズ再 登場だ!

91年の11月号で特集したピン クソックスギャルズの人気は非 常に高く「もう1度、3人に会い たい」という怖いまでに熱い要 望が編集部によせられた。そこ で、最近のピンクソックスギャ ルズの近況を中心に彼女たちに 再登場願ったしだいである。と ころが / 「て、て~へんなんス

よー。まなみちゃんがて~へん なんスよー」涙ながらに訴える 自称ピンクソックス・ウォッチ ャーのKATANAはこう続け る。「ま、まなみちゃんが、すん げ~スケベそうなやつらにさら われちゃったんスよーいった い、まなみの身になにが起こっ たのだろうか?

下の写真群はピンクソックス 6の「まなみの恋の平均台」とピ ンクソックスフの「濡れたガン キャノン」で現在進行中の話な のであるが、これがけっこうや やこしい。へたなミステリ一映 画顔負けの内容なのだ。ずーっ とピンクソックスを買っている 人は近日発売予定のピンクソッ

クス8を買うまえに頭のなかを 整理してみるのにいいだろう。 ピンクソックスを買ったことの ない人は今までの内容をよ~く 頭にたたきこんでからピンクソ ックス目を遊んでみると、すご くいいかもしれない。というわ けで、フォトストーリーのはじ まり、はじまり。



まなみが行方不明!?



まなみは新名所「ドクタ ー・ガーゴイル」で体感サ バイバルゲームをプレイ しに来ていた。場内に入 るとSF映画に出てくる ようなコスチュームを身 にまとい、引き金をしぼ る。「バシュ、バシュ」と

レーザー光が闇を引き裂いていく。「かっこいい~」というは しゃいだ声のかわりにまなみの口から出たのは悲鳴だった。 さっき親切そうに飲み物をサービスをしてくれた女が突然撃 ってきたのだ。着ているものがどんどんはがされていく。つ いにパンティ1枚となったまなみにその女は木馬にまたがれ と命令する。身ぐるみはがされてはいうことを聞く以外仕方 がない。まなみは羞恥(しゅうち)と快楽のなかで気を失った。



○恥ずかしいはずなのに気持ちよくなっちゃう♡







まなみが失踪してから3 日がたったある日のこと、 ゆかのクラスにあづさと いう転校生がやって来た。 なんとその子はまなみに そっくりなのだ。びっく りして大騒ぎしているゆ かに「あなたの友達にあ

たしにそっくりの人がいるのね」などとあづさはそっけない。 そこで、事務室で正体をさぐろうとするのだが、そこにあづ さの姿が……。謎が謎を呼び、2人目の転校生ウルフがバイ クで乗りつけてきた。「番を張っているやつを呼べ」とずいぶ んアナクロで乱暴な転校生だったが、ゆかは生徒会長のあや めと協力して更生させたのだった。ウルフから意外な真実が 語られはじめたとき、そこに3人目の転校生が……。



◆女の子2人で協力して対決するっていったらこれっきゃない/

ピンクソックスギャルズ+1フラスワン



○今回の騒動の中心、3日間行方不明にな っている。いつも活発な女の子だが、今回 は好奇心が裏目になり事件に巻きこまれる



○ピンクソックギャルズイチ大ポケの彼女 は緊迫した状況に耐えられない。ウルフと の対決ではその大ボケが役に立つのだが

まなみは行方不明なうえ、敵の正体がわからずと、苦戦を強いられるピン クソックギャルズに強力な助っ人あやめが加わった。



○ゆかの学校の生徒会長で「超あたまい い」女の子。ところが、眼鏡をはずすとレズ ピアンの性格が表に出てきてしまうのだ



○バイク大好きの元気少女。 すくなかったのだが、ピンクソックス8で はアクションシーンが盛りだくさんだとか



が あ た

今回ウェンディマガジンさんから いただいたプレゼントは右の3本 のソフトを各2本ずつ、太っ腹な のだ。これらのソフトは91年末に 発売されたもので、ピンクソック スファンよだれものの3本だ。そ れではいつものようにクイズだ。 ピンクソックスギャルズの3人 (まなみ、さやか、ゆかの順)の血 液型と星座の組み合わせをつぎの 3つのなかから選んで、ゲーム十 字軍「ソフトがあたるマニアック

クイズ」係まで送ってほしい。正解 者のなかから抽選で右のソフトを プレゼントする。どのソフトがほ しいのかソフト名も忘れずに書い てくれ。なお、当選者の発表は発 送をもって変えさせてもらうぞ。 ①B型・水瓶座、A型・天秤座、 AB型・魚座

②A型・射手座、O型・獅子座、 B型・牡猿座

③A型・双子座、B型・牡羊座、 C型·乙女座



過激なグラフィックばかりを 集めた C G集。3600円



の以前好評だった恋のトライ アスロンを中心にゲームが3 本入っている。3600円



○好き嫌いがはっきりわかれ る話題のコーナー、どしどし ふんどしの集大成。3600円





さやかに忍びよる影



さて、ゆかの学校で世紀 の女の対決が行われてい るころさやかはまなみの 家へ来ていた。あれほど 仲のよかったまなみがも う3日も連絡がないので 心配になったのだ。まな みの家はカギがかかって

いなかった「ごめんくださ~い、まなみー、勝手にあがっちゃ うよ」ぶつぶついいながら、キッチンまでやって来た。家のな かは誰もいない。あたりを見回して、なにか不審なものはな いかさがす。あつ、さっきまなみの家に電話をかけたときは 呼び出し音がなっていたはずなのに受話器があがっている、 ということは誰かいるのだ! しかし、ときすでに遅くさや かの背後には男が不敵に笑いながら立っていたのだった。



え~っと、オマケです……

ピンクソックスにはピンクソックスギャ ルズ以外にもかわいい女の子が出てくる コーナーがある。なかでも、最近注目な のが『世界名作劇場』だ。その名のとおり

世界の童話や寓話を元にしてちょっとエ ッチにアレンジしちゃおう、というもの。 ピンクソックスフでは写真のようにプリ プリな赤ずきんちゃんのお話だ。





まなみの失踪に深く関わっていると思われるガーゴイルグループ。不敵な 笑みを浮かべる会長以下、3人の工作員はなにをたくらんでいるのか!

○行方不明になっているまなみにそっくり な女の子。ゆかの学校に転校してきたのだ が、行動がいかにも怪しい

ガーゴイルグループ



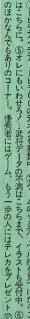
○バイクに乗って登場した派手好きな転校 生。しかし、メイクを落とすとこれがなか なかかわいい女の子なのだ

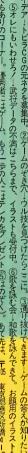


○今のところ正体不明の転校生。3人の転 校生全員がガーゴイルグループの工作員と いうのだ。いったいこれは…



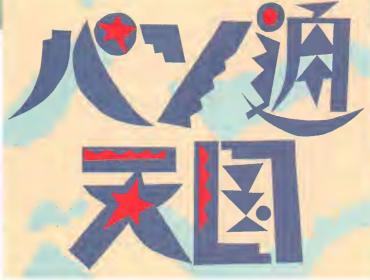
○ガーゴイルグループの頂点に立つ謎の中 年紳士。不敵な笑みを浮かべているその表 情からはなにも読み取ることはできない











ネットでゲームザンマイ!

ネットワークゲームでいちばんポピュラーなのはメールやボードを使ったテーブルトークRPGだろうか。プレイヤーはゲームの世界を旅し、モンスターなどと戦って経験を積み重ね、ある目的を達成する、このあたりはコンピュータRPGとなんら変わることはない。両者の違いはプレイヤーの行動に反応するのがコンピュータか、人間か、

ということだろう。たとえば、プレイヤーが旅に出るまえに装備をととのえるため、武器屋に入ったとする。コンピュータRPGなら、ここで武器屋の主人のグラフィックやメッセージが出て、売っている武器の一覧が表示されるところだろう。テーブルトークRPGの場合はグラフィックのかわりにこんなメールが返ってくる。「主人公が重い

をのドアを開けるとそこには片目に眼帯をした男がじっとこちらを見ていた。男は残った目で主人公を品定めするかのようにジロリと一瞥すると「いらっしゃい。武器がご入り用かね。ナイフなら10ゴールド、 短剣は50ゴールドだよ」と早口にまくしたてた」。このメールを受け取ったプレイヤーは一定期間のうちにこの続

いつも1人でゲームをしていて、もっと大勢の人とプレイしたかで、と思ったらパソ

いつも 1 人でゲームをしていて、もっと大勢の人とプレイしたいな〜、と思ったらパソ通を使ったネットワークゲームにチャレンジしてみるといいかもしれない。

きの行動を書いたメールを送る のだ。こうして、ゲームマスタ ーとプレイヤーの間でいくつも のメールがやりとりされてゲー ムが進行していく。

RPGのほかにもシミュレーションゲームをはじめとして、トランプ、麻雀、将棋、バックギャモンなどなど、ありとあらゆるゲームがメールやボードを使って行われている。

ィサーブRPGフォーラムより) につぎつぎに書きこまれていく。(ニフ のテーブルトークRPGは専用のボー



ーブ将棋フォーラムより) の。写真は開局早々の画面。(ニフティサロボードで将棋をやっているところもあ



ーブゲームフォーラム (一般)より)ードに書きこんでいるのだ。(ニフティサのバックギャモンなどは、-手-手をボ









■ネットワークイエローページ ネットワーク ゲーム特集

ネットワークゲームが盛んな 6つのネットを紹介しよう。ゲ 一ムはたくさんの人とプレイす るほうが楽しい、となれば大手

の商用ネット(ニフティサーブ やJ&P HOTLINE)で 1度はプレイしてみたい。そう はいってもお金がかかるし、と

いう人は電話料金だけでネット 使用料のかからないネット (CRC NETや東京BBS) がおすすめ。そして、有料のゲ ーム専用のネット(ゲームラン ドレフティやアスキーQ²ゲー ムセンター)は電話代に気をつ けてプレイしようね。



*J&P HOTLINE

コンピュータ専門店J&Pを持つ 上新電機が運営する有料ネット。 ネットワークゲームも盛んに行わ れており、現在はクロスワードパ ズルが楽しめる。隔週水曜日に出 題され、毎回正解者のなかから抽 選で2名に特製キーホルダー、ま たはボールペンをプレゼント。



・ 地質信制側手限 文字コード:シフトリーS、NEC漢字 通信速度:300/1200/2400bps 通信方式:全二重 データビット長:8ビット

通信返及: 30UT(20U/20UDDS)
通信方式: 全土庫
データビット長: 8ビット
パリティ・なし
ストップビット: 1 ビット
フロー制御: おこなおう(XON)
シフト制御: おこなおう(XON)
シフト制御: おこなわない(SOFF)
MNP: クラス4/5まで対応
ゲスト/スフート: --オンラインサインアップ: なし
●プロフィール
入会金: 3000円(スタータキット購入代金
で充当)
アクセス料金: 3分につきの円
所在地・全国昭か5所のアクセスポイント
遺営時間: 5時一型即ご時
会員数: 375700人
開局日: 1985年7月18
入会方法: J&P各店でスタータキットを購入してください。

★ゲームランドレフティ

ゲーム専用ネットというだけあっ てRPGにSLG、オンラインゲー ムまである。これだけ充実してた ら月額1000円の会費なんか安い くらい、という気もする。ゲーム 専用とはいってもボードやメール といった機能もあるから会員同士 のコミュニケーションも活発だ。

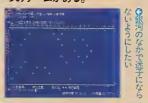


●通信制御手順 文字コード:シフトJIS 通信速度:300/1200/2400b ps 通信方式:全主職 データビット長:Bヒット パリティー・なし ストップビット:1ビット フロー制御:おこなろ(XON) シフト制御:おこなろ(XON) シフト制御:おこなる(XON) ジフト制御:おこなる(XON) グストパスワード:GUEST ゲストパスワード:GUEST ゲストパスワード:GUEST ゲストパスワード:GUEST ゲストパスワード:GUEST ゲストパスワール 入会金:1000円 アクセス報金:月類1000円 アクセス報金:所 東京都整飾区 アクセス報金:所 記録数 日間に合わせた電話番号:03-3691-3476 回線数 長数:100人 開局日:1990年10月日日 間い合わせた電話番号:03-3694-8393 入会方法:下記あて条へ申しこんでください。 〒124東京都整飾区東立石ー-3-6-701 アルシオンパゲームランドレンティ」係

★アスキーQ²ゲームセンター

○正解すると賞品があたる

ダイヤルQ2サービスを利用した ゲーム専用のネット。銀河を飛び まわって商売をし、隠された目的 地をめざすマルチプレイヤーゲー ム「Galactic Free Traders」と 自分の派閥を与党最大派閥へ育て あげるのが目的の「永田町」の2 つのゲームがある。



通信制御手順 文字コード:シフトJIS 通信速度:300/1200/2400bps

回線数:—— 運営時間:24時間 連合付照・ご号号 会員数: 開局日:1981年8月18 入会方法:NEWでアクセスして必要事項を 書きこんでください。

*C&C NET

アーケードやスーパーファミコン でヒットを飛ばしているカプコン が運営するネット。ゲームメーカ ーだけにオンラインRPGのゲー ムボード、C&Cスタジアム、ナイ トメーカーボードなど充実してい る。また、チャットを利用した対 戦ゲームも盛んだ。



●通信制御手順
文字コード:シフトJIS
通信速度:300/1920/2400bps
通信方式:全ご重
データビット長:8ビット
パリティー:なし
ストップビット:1ビット
フロー制御:おごなかない(SOFF)
MNP:クラスアまで対応
ゲスト・IO:GUEST
ゲスト・バスフード:なし
ゲスト利用の制限:接触は20分まで。メール
やボードの一郎、書きこみできません。
オンラインサインアップ:あり
● プロフィール
入会金:無料
アクセス料金:無料
所在地:大板府大板市

アクセス料金:無料 所在地:大阪府大阪市 アクセス看送番号:06-946-3081 回線数:13 運営時間:24時間 会員数:1100人 周局記:1990年12月14日 問い合わせ先電話番号:06-946-2080 入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を 書きこんでください。

★東京BBS

なにからなにまでそろった、商用 ネット顔負けの草ネットがこの東 京BBSだ。22という草ネットとは 思えない回線数はいつも混んでい る。はんぱなリダイアルじゃ、34 ゲームもプレイしているという D&D(テーブルトークRPG)やオ ンラインゲームで遊べない。



●通信制御手順 文字コード:シフトJIS 通信速度:300/1200/2400b P S 通信方式:全・鞭 データビット長:8ピット パリティー:なし ストップピット:1ピット フロー制御:おこなわない(SOFF) MNP:フラス5まで対応 ゲスト/02フード:なし ゲスト/02フード:なし ゲスト/02フード:なし ゲストルのみ表元 オンラインヴィンアップ:あり プロフィール 入会金:なし アクセス料金:なし アクセス報金:なし アクセス報金:なし アクセス報金:なし アクセス報金:なし アクセス報金:なし アクセス報金:なし アクセス報金:なし の3-3857-9575 回帳数:22 運動を記載:2045根8 通信制御手順

回映数: 22 運営時間: 24時間 長貴数: 6015人 開局日: 1989年4月1日 入会方法: ゲストでアクセスして必要事項を 書きこんでください。



INFORMATION PAGE

ゲーム専用ネット★C一DRIVE

ゲーム専用と銘を打って、リンクスが元旦に開局したネット、 それが「C-DRIVE」だ。

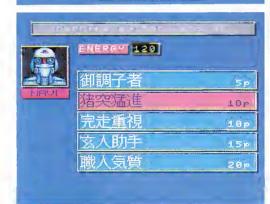
このゲームは宇宙を縦横無尽に駆けまわるレースゲームだ。 レースという以上いちばんはや くゴールにたどり着くことが目 的。そのためにプレイヤーは自



◆c-DRIVE用のIDとモデム、マニュアルが セットになったc-DRIVEキットは6000円

分のマシンにパーツを加えてパ ワーアップすることができる。 もちろん、ただでパワーアップ できるわけではない。パワーア ップに見合ったぶんだけエナジ ーポイントが消費されることに なる。強力なエンジンを載せる なら30ポイント、優秀なナビゲ ーション・アンドロイドは20ポ イントというように元から持っ ているエナジーポイントから消 費されていくのだ。こうして、 ステージ] から3までのコース を1か月かけて走り、いちばん はやくゴールにたどり着いた人 の優勝というわけ。優勝すると 賞品がもらえるというのも魅力 だ。さらに、1シリーズ(6か月 間)でもっとも多くのポイント を獲得した人にはもっと豪華な 賞品がもらえるというのだから ぜひチャレンジしてほしい。





○ステージごとに3コース用意されている。コースによが出現するところ(トラブルが起きやすい)、と多種をが出現するところ(トラブルが起きやすい)、と多種をが出現するところ(トラブルが起きやすい)、すくなかします。

●ナビゲーション・アンドロイドには5種類の性格があり、それぞれエナジーポイントが違う。壊れたところのり、それぞれエナジーポイントが違う。壊れたところのり、それぞれエナジーポイントが違う。壊れたところのりだが一ション・アンドロイドには5種類の性格があり、それぞれエナジーがよりでは5種類の性格があり、それぞれを表する。

今月の目玉★リンクスのネットゲーム

さて、今度はリンクスのみで 行われているネットワークゲー ムを見てみよう。

毎週火曜日21時にスタートするのはアクションレースゲーム「ミッドナイトラリー』だ。コース上のさまざまな障害物をよけてゴールするというもの。大勢参加するので、盛りあがること間違いなしの人気ゲーム。

続いて、ラリー・シミュレーションゲームの「ZSRC(ゼロ・スペシャル・ラリー・コンペティション)」は会員誌チャンネルゼロのコースの情報を見てマシンのセッティングをし、データをメールで送るというもの。いちばんはやくゴールした優勝

者に豪華賞品が送られる。

2月からはそれまでの「ウル虎クイズ」と「Chat推理ゲーム・ズバリそうでしょう」にかわって、新コーナー「OF争奪/じゃんけん大会」と「Chat BINGOチャンネル」がはじまるのだ。

じゃんけん大会はメールにグー、チョキ、パー、のいずれかを書いて送るというもの。毎週水曜日21時から23時の「チャンネルゼロ」のボードで1週間ごとに結果が発表されていき、優勝者にはロF(オリジナルフォーマット)がプレゼントされるのだ。

BINGOチャンネルはチャ



●コナミと共同で開発したネットワークゲーム。 コースではがけ崩れにワープゾーンとトラブル が待ち受けている。3週連続で優勝すればグラ ンドチャンピオンの栄冠を手にすることも!

ットでビンゴゲームを楽しんでしまおうというもの。隔週木曜日の19時から21時の間にチャンネルゼロのコーナーをのぞくとチャット上に文字が表示されていくのだ。それを手持ちのカードでチェックするというわけ。そうそう、ビンゴのカードはあらかじめ自分で自由に作り、メールしておくのを忘れずに。3

ZSRC

ROK! INEXTRACKTIND NO. □ライバルたちの情報を毎週月曜21時からの 「ZSRC・チャットでGO/」で収拾し、頭を使っ て、レース途中で作戦を変更していこう

人まではプレゼントを用意して いるというからがんばらなくっ ちゃ。

このほかにも、以前に紹介した『アプローズ』をはじめとしたテーブルトークRPGのボードもプレイする人がどんどん増えているようでかなり盛り上がっているぞ。



今月はネットワークゲームの 特集、とくればフリーウェアの ほうはゲーム特集に決まってい る。というわけで、ツール 1 本 にゲーム4本という構成ができ あがったのだ。それぞれかんた

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

んに解説していこう。

☆PMextは解凍ツール。☆ 爆弾探しゲームはオーソドック スながらも、3段階の難易度で楽 しめる。☆HANGMANは英 単語の勉強ができる教育ソフト。 ☆もぐら叩きはその名の通りの もぐら叩きゲーム。☆激突/ 質並べはトランプゲーム。

今月の収録作品一覧

●解凍ツール

●ゲーム

PMext Ver.2.22(by Yoshihiko Mino) 爆弾探しゲーム(byしろぴょん)

●ターボR専用ゲーム HANGMAN(byひっとまん) ●ターボR専用ゲーム もぐら叩きVer.1.0(byひっとまん)

激突! 質並べ(by SATICO)

※爆弾探しゲームをのぞくすべてのフリーウェアはアスキーネット MSXから転載しま した。爆弾探しゲームはニフティサーブからの転載です。

実験ディスクの作り方

フォーマットした新しいディ スクを用意して作業をはじめよ う。まず、MSX-DOSかM SX-DOS2のディスクを見

つけてくれ。買ったときにDO Sがついてこなかったという悲 しい人も付録ディスクにDOS のディスクを作るのに必要な2

ファイルが入っているので大丈 夫。DOSが用意できたら、下 のカコミを番号順に実行してほ しい。字色の青い部分の赤文字

が実際に打ちこむ文字になる。 DOS1とDOS2で打ちこむ 内容が変わる場合があるので注 意してほしい。

MSX-DOS(2) のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示される状態にし たら、青地のコマンドを実行してコピーする。画 面の指示にしたがってディスクを入れかえるのだ。 DOSを持っていない人もBASICのコピー命令を 使って付録ディスクからコピーしよう。

☆MSX-DOSの場合

A>COPY MSXDOS.SYS B:0 A>COPY COMMAND.COM B:0

☆MSX-DOS2の場合

A>COPY MSXDOS2, SYS B: 2 A>COPY COMMAND2. COM B:0 ☆BASICでコピーする場合 (BASIC)

COPY" MSXDOS, SYS" TO" B: 2 COPY" COMMAND, COM" TO" B: 2

2 付録ディスクから コピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、 もう一度DOSを立ちあげる。そうしたら付録ディ スクに入れかえて下のコマンドを入力し、実行す るのだ。間違えずに作業を終えると実験ディスク にはフファイルあることになる。

☆MSX-DOS、

MSX-DOS2どちらも

A>COPY PMEXT222, COM B: 2 A>COPY BSPPMA, COM B: 9 A>COPY HANGMAN, PMA B: 9

A>COPY MOGURA. PMA B: 2 A>COPY 7NARABE. LZH B: 2

3 漢字を表示できる ようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内 蔵されている)を持っている人は下のコマンドを 実行して漢字を表示できるようにしよう。漢字 BASICはないけど、漢字ROMを内蔵していると いうややこしい機種もあるので注意してくれ。見 分けるのはごくかんたんでBASICで「CALL KANJI」と入力してリターンキーを押してエラー が出るかどうかで判断できる。エラーが出たら漢 字BASICはないというわけだ。日本語カートリッ ジを購入しよう。

☆MSX-DOS、 MSX-DOS2どちらも A>BASICO CALL KANJIO CALL SYSTEM®

4 PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextはファイル名を入力するだけ で自分で自分を解凍するのだ。ただし、このとき 漢字が表示できるようになっていないと読めない 文字列が表示されてしまう。漢字BASICのある人 は③で漢字を表示できるようにしてあるので問題 ないのだが、そのほかの人はクローバーのマーク やスペードのマークが表示されるけど、ここは気 にしないで「Y」を選んで解凍してしまおう。もち ろん、すでにPMextを持っている人はこの作業を しなくてもいい。自分の持っているPMEXT2. COMをコピーしてこよう。

MSX-DOS2どちらも A>PMEXT222 Extract(Y/N)Y

5 爆弾探しゲームを 自己解凍する

今回は爆弾探しゲームも自己解凍式になっている のだ。いい機会だからちょっと説明すると、PMシ リーズにはPMarc(圧縮)やPMext(解凍)のほ かにPMsfxというPMextを持っていなくても解 凍できるファイルを作り出すツールがあるのだ。 これはPMextを持っていない友達にプログラム などをあげたいときにすごく便利なのだ。DOSの ディスクにPMsfxで加工した、あげたいプログラ ムを入れておくだけなのだから。ただし、自己解 凍の機能を持たせたぶんだけファイルサイズは大 きくなってしまうけどね。

☆MSX-DOS、 MSX-DOS2どちらも A>BSPPMAO Extract(Y/N)Y

6 全部解凍してみよう

最後の作業、実験ディスクにある爆弾探しゲーム 以外のすべてのゲームを解凍するのだ。残りはた った3ファイルなので1ファイルずつしてみよう。 間違わずに入力してすべての解凍が終了するとデ ィスクには25ファイルあるはずだ。A>DIROと 入力すれば、ファイルの一覧が表示され、総ファ イル数も表示されるので、このコマンドを使って 確認してほしい。できなかったという人はもう一 度最初からがんばってみよう。フォーマット作業 から繰り返すのが意外と近道かもしれない。

☆MSX-DOS、 MSX-DOS2どちらも A>PMEXT HANGMAN, PMA *.** A>PMEXT MOGURA. PMA *.** A>PMEXT 7NARABE, LZH *.**



フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはド

まずドキュメントを読んでみよう

キュメント(ドックファイル)と呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだが、ほとん

どのものが漢字で書かれているので、前ページの「③漢字を表示できるようにする」を実行してから行う。ただ、漢字BASI このない機種では読むことがで きないので、ドキュメントを実費で郵送することにした。くわしくは下の「ドキュメントの郵送」という欄外をよく読んでほしい。

1 画面の表示幅を変える

ドックファイルを画面に表示するまえに文字の表示幅をドキュメントのサイズに合わせよう。ほとんどが半角にして80字の表示幅で書かれていることが多いのだ。

A>MODE 800

2 爆弾探しゲームのドキュメントを画面に表示する

それでは画面に表示してみよう。ここでは例として爆弾探しゲームのドキュメントを取り上げてみた。下の赤字を打ちこめば表示されるはずだ。画面のスクロールを止めるにはCTRLキーとSキ

A>TYPE BSP. DOCO

ーを押せばいい。止まっている状態でなにかのキーを押せばまたスクロールしはじめるのだ。以下に今月収録したフリーウェアのドックファイルを掲載する。「TYPE」コマンドにつづけて入力すればすべてのドキュメントが見られるだろう。 PMEXT2.DOC/BSP.DOC/HANGMAN.DOC/MOGURA.DOC/README.DOC

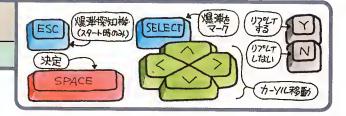
はらはら、 爆弾探しゲーム

byしろぴょん MSX 2/2+VRAM 128K

DOSのプロンプトから下の 赤字を入力して起動する。左が いちばんかんたんなモードだ。

画面上のます目にいくつかの 爆弾が隠されている。プレイヤ ーは爆弾のある場所を避けて、 すべてのます目を開けなければ ならない。

最初だけ使える爆弾探知機と開けたます目の周囲8ますに爆



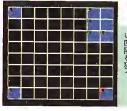
弾がいくつあるかということを 教えてくれる数字、このPつを

たよりに爆弾のある場所を推理 するドキドキに耐えられるか/

A>BSP 10

A>BSP 20

A>BSPO



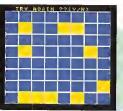
い四隅を狙う



ゲーム中盤、もうち



ゲームオーバー



いたのか~

英語単語の 勉強にどうぞ HANGMAN

byひっとまん 盛R

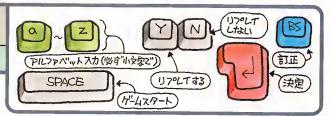
コンピュータの出題する英単語を見つけ出すというゲーム。下の赤字のようにBASIC画面にしてハングマンを起動する。 黒い画面に「① : ---」と表示されている。いちばん左の

Oという数字は答えた回数を表示

A>BASICO
RUN" HANGMAN. BAS" O

している。: をはさんでーーーというのは2つの情報が表示されていて、1つは隠されている単語の文字数、この場合は4文字。もう1つは文字が見つかるとその場所にアルファベットが表示されるのだ。

お手つきは10回まで、 すべての文字を見つけ られないとしばり首だ。





○ | 回失敗したけど、 | 文字見つけた。 4 文字で最後に「e」のつく単語か~



○最後に「t」を見つけたけれど遅かった。 正解は画面下にあるように「take」



ウェア感想文(1月情報号)

1月号はグラフィックローダーや セーバー、他機種のデータといっ たCG特集だったせいか、ツール のバク情報以外にグラフィックへ の感想などもたくさん送られて来 た。それから、もっとたくさん他 機種のCGを見てみたいという要 望も多かった。またいつか、CG特 集をやりたいなと思ったのだった。 最後になったけど、MAGローダー が掲載時のVer.0.90からVer. 1.0ヘバージョンアップした(1 月9日現在)。

• Magical

今月はじめてフリーウェアを使い ました。ぼくはモデムを持ってい ないのでパソ天はあまり読まなか ったのですが、CGに興味を持ち 「BUNNY」と「おべんと」の2つ を見ました。BUNNYは表示し終 わるまでが長いのが気になりまし たが、X68000のグラフィック をMSXで見られるだけでもすご いことだと思います。今度は96ペ ージのGUNというCGもディス クに入れてください。 ☆住所、氏名を書くのを忘れずに。



○Woody-RINNさんのBUNNY。 MSXで 表示するとこんな感じになる

BUNNY

Woody-RINN さんの BUNNY のCGに、うるうると感動した。 とても、すばらしかったです。他 機種のCGがあのように見られる なんて魔法みたいですね。

(山口県/江口一成・25歳)

●MAGローダー

●バグらしき物を発見!(SC REEN8のみ)たぶん、MAGセー バーに問題があると思うんだけど ·····。BSAVEしたものはいいの だが、MAGセーバーでMAG形式 でセーブするとつぎのようになる。 ①Magicalでは表示されない(変 な模様が出る)。②MAGローダー で拡大モードを使うと縦方向にだ け拡大して黒い線が入ってしまう。 ●MAGローダーの感想。他機種の CGが見られる上に機能が充実し ている。これからもMAGやPICの CGをディスクに収録してください。

(福岡県/今津善行・19歳)

ちょっとエッチ なフ並べ

by SATICO MSX 2/2+ VRAM 128K

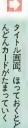
右の赤字を打ちこんで起動。 コンピュータと対戦する7並 べなのだが、ちょっとルールが 変わっている。最初に出す「フェ に続くカードを出していくのだ が、このゲームではナナメにも 出すことができるのだ。そして、 囲まれたカードは出せなくなり、 減点となる。持ち点(残点)が D になるとゲームオーバー、女の



子を負かすとエッチな グラフィックが表示さ れるのだ。

A>BASIC O RUN" AUTOEXEC, BAS" 4











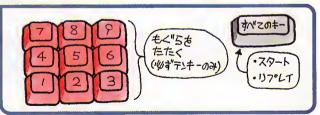
もぐら叩きVerl 単純だから おもしろい……

bvひっとまん (祭 R)

実験ディスクを入れてDOS のプロンプトが表示されている 状態で下の赤字を打ちこむと起 動する。

いきなり、もぐらが日匹画面 に表示される。それぞれのもぐ らはテンキーの1~9までのキ 一に割り当てられているので、 「ひょこっ」と頭を出してきたと きにキーを押せばいいのだ。も ぐらが頭を引っこめるまでに間 に合えば「むぎゅっ」と命中する というわけ。最後に点数が表示 されて、ゲームエンド。

> ちなみに、ターボ日 以外の機種でプレイす ると超かんたん。









○ 「ゲーム終了するとご覧のように点数が 表示される

A>BASICO RUN" MOGURA, BAS" 4



賞金&賞品システム

CGコンテストに掲載された作品 は梅麿をはじめとするビッツーC Gチームの5人が評価します。5 人が5つの項目につき1~5点の 5段階で評価したものの合計点が 高いほとランクも高くなります。 5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・ 背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウの タマゴ	③ダチョウ のタマゴ	④カエル のタマゴ	⑤メダカ のタマゴ
ラン	合成と	即点以上	60点以上	50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	40点以上
ク	超すばらしい 作品に与えら れる、師範代 格の称号。	並みの努力で はもらえない、 優秀な作品に 与えられる。	これ <mark>からに期</mark> 待する、ちょ いウマの作品 に与えられる。	いわゆ <mark>る</mark> 並の 作品に与えら れる。オール 2的な 称号 。	まだまだ未熟 たが光るとこ ろのある作品 に与えられる。
賞品包賞金	イラスト部門 は現金1万円。 紙芝居部門は 現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙 芝居ともディ スク5枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともディ スク 1 枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともMフ ァンテレカ。



梅麿 今月ほどみんなの好みが バラバラにわかれたこともなかったでおじゃる。

アニイ/ その意味では個性的な作品が集まったって感じかな。 Dr.S ははは、こんどる先輩にかわってDr.S参上/

ファンキーK だれだ、こいつ。 毎麿 本人もいっているように こんどるのかわりにCGの評価 をしてくれる新人でおじゃる。 のぐりろ ほほー、新人さんで しゅか。よろしくやるでしゅ。 Dr.S そんなにいうなら、仲 良くしてやろう。

ファンキーK なんかナマイキ なやつだぞ。

梅麿 まあまあ、みんなよろし く頼むでおじゃるよ。

アニイ/ ところで、最も点数

が高かった「Confrontation」 はどう思った?

のぐりろ 15歳という年齢でこ の域まで達しているとは、「ひえ ーっ」だもーん。

ファンキーK ロボットはまだ まだ、精進してほしいぞ。

Dr.S そうそう、どんどん精 進してくれ。

全員大丈夫かな一、こいつ。

神奈川県・才門来都 (グラフサウルス使用/SCREEN7)

Confrontation



本当にとても15歳とは思えない作品でおじゃる。ドットの処理の仕方なんかも手慣れたものでおじゃる。

オ門クンの作品はこのドットの処理の 仕方に独特の味があるぞよ。ただ、この味におぼれてしまってロボットのほうは逆効果になっているのが惜しまれるところでおじゃる。 輝



優秀者のテクニックを盗め!

この作品独特の味は色と色の境界にあるドットによるところが大きいぞよ。ふつうはタイルパターンを使って中間色を表現するところでおじゃるが、才門ク

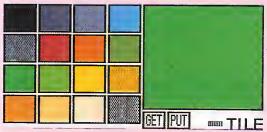


●額にドットを置いていく場合には多すぎないように注意しよう

ンはルーペで1つ1つ点を打つ ことによって、表現しているマロ。結果、ドットが浮き上がっ て見えるのだが、それが逆にい い効果となっているぞよ。



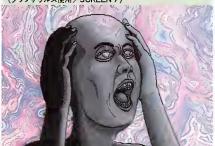
○赤、緑、黄色の服にそれぞれドットを 加えて中間色を表現する



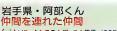
うな効果は望めないだろう的なタイルバターンでは才門クンの

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)「朝の空気を胸いっぱい」北海道・暗黙知のルパン(2・2・1・1・2)「F-IGP」北海道・伊藤将志(1・2・1・1・1)「少羅の聖戦」岩手県・利之木阿達(2・2・2・2・)「ゴンニチワ チキウ ノ ミナサン」 茨城県・くにはる(2・3・3・2・2)「新種のちょうちょ」 茨城県・キュカタダスマ(1・1・1・1・)「What?」 群馬県・ぢゃぼん(2・2・1・1・2)「薫風」 千葉県・うぅにゃん(2・3・3・3・1)

東京都・けた Case of Insanity (グラフサウルス使用/SCREEN7)



キレてる、キレてる、こういう作品は個人的に 好きだ。なんてったって色がいい。あともうす こし、デッサン力をつければ怖いものなしだぜ。 友達をなくさない程度にこの個性を磨け/®





ードットードット積み重ねて、 絵全体で表現するはずのスト ーリーを文字で表現してしま うのはズルイぞ。⑥

北海道・坂井直樹世渡り上手



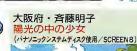


マロの作品をよく研究してい るでおじゃるが、デッサンが いまいちぞよ。とくにアゴの ラインが不安定マロ。梅

神奈川県・南雲太郎







ットの処理の仕方に課題は 色はすごく好きでしゅ。

埼玉県・くりゃっかぁ まどの世界 (グラフサウルス使用/SCREEN8)





これはマロたちがハマリやすい「テクニックの ワナ」の典型でおじゃる。この作品を見る人はど こを見ればいいのか? 作者の主眼はどこにあ るのか? キレイだけど実がないぞよ。 個

埼玉県・K. タナカコートの女 (EASY使用/SCREEN5)



キャラクタ自体はなかなかよ い雰囲気だ。次回は背景つき の作品を期待する。教訓「背景 にも5分の魂」®

北海道・ishi タイトルなし (F1ツールディスク使用/SCREEN7)





いかにもスキャナーで取りこ んだという感じの作品。グラ デーションも勉強不足。教訓 「苦労は買ってでもしろ」S

長野県・てんぷるゆっこ&中尾俊文 クリスマスの夜に…… (グラフサウルス使用/SCREEN7)





とてもかわいらしくて大変よくできている。りんかく線の修正などに多 少、あまいところも見受けられるのだが、おおむね及第点といったとこ 少、あまいところも兄受けつれるシバース、。 かっした かん 少、 あまいところも兄受けつれるシバース かっただ、 キャラクターが固まってしまっているような感じを受ける へし。 いった マル・カース はいまん じることなく 精進を続けるべし。 教訓「Iドットを笑うものはIドットに泣く」®

北海道・坂井直樹



色の使い方がちょっと失敗しているぜ。色はま ずメインになるもの(この場合は女の子)に使 う色から作り、あまった色を背景などにまわす

新潟県・TASH BE-MOVED

(F1ツールディスク使用/SCREEN8)



ぼくちんも田舎者なので、この夕暮れの感じは わかるじょ~ん。とくに寒くなってくるころな んかいいんだも一ん。作品にもそんな情景がに じみ出ていて「にじゅうまる」だも一ん。

の

北海道・坂下智也 質い戦士

(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)



全体の色使いはうまいぜ! が中央にいるのにストーリーがあまり感じら れない。これだけ表現力があるのだから、キャ ラクターに世界観を盛りこんでほしいぜい。⑥

「インターミッション!」東京都・迫田秀和(2・3・3・2・2)「鳥」東京都・人(2・2・1・2・1)「F?グランプリシーン(その1)=秋・そして思い付き」神 奈川県・YONX(2・2・1・1・1)「BigBang」神奈川県・RATOC(1・1・1・1・1)「某専門学校のお姉さんの似顔絵」神奈川県・春がはじまるよ(3・3・3・ 2・3)「地球生誕」長野県・渡辺誠治(2・2・2・1・1)「City girl」福井県・GREEN APPLE(2・1・2・1・2)



梅麿 先月にくらべて、全体に 投稿数がすくなかったわりには 紙芝居部門は盛況だったぞよ。 アニイ! そんななかで「液晶 モニター~窓を見るおもち~」 は群を抜いておもしろかった。 ファンキーK MSXを立ちあ げるところから演出するってい うのはおもしろい工夫だったぜ。 Dr.S 話の内容自体はどうっ

ていうことなかったけど、なぜ か最後まで見ちゃう……。

のぐりろ ぼくちんは「はるさ きの……」のほのぼのとしたと ころも好きだじょ~ん。

Dr.S しかし、オチがない、オ チが……。

アニイ! そうだね。ちょっと 作品として見るにはストーリー 性がなさすぎたかな一。

ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクにはとなりの CG講座で使用した教材グラフィッ クと紙芝居部門の『液晶モニター ~窓を見るおもち~」と「はるさき の・・・・・が入っています。CG講座は 右ベージ下をご覧ください。紙芝居 部門の2作品は画面の指示にしたが ってください。また、CG講座以外の グラフィックデータはCGツールな どで読みこめません。

香川県・オニ〜ル 液晶モニター〜窓を見るおもち〜 (グラフサウルス使用/SCREEN 5/4分の1画面)









総合87点



MSXの画面のなかにちいさ なMSXの画面を持ってき よりてしまったのにはとてもオ ドロかされるものかのシルン しかも、1つ1つキーを操 フトーリー自体は91

作させるなんて/ ストーリー自体は91 年11月号の「空を見る気持ち」のパロディ なわけなのだが、なかなかじょうずに演出 していると思う。ただ、ちょっとラストが ひっぱりすぎかな。教訓「紙芝居は散り際が 肝心⑤



総合69点



「はるさきの……」というタ イトルと最初に子犬が走っ てくる部分では驚かさせる ものがあったが、オチのな い悲しさか、「分も見てい

るとあきてしまうのだ。ただ、春のほのぼ のとした情景や二重スクロールしていくと ころなど、高い評価を受けてもよさそうな 要素はあるのだ、これにめげずにひたすら 精進してくれ! 教訓「たたかれてアーチ ストは育つ/」(\$)



●「KO世紀ビースト三嶽士」岐阜県・かどたっちゃんKK(2・2・2・1・1)「山へ行こう!」岐阜県・いぞち(2・2・1・1・2) 「夜、眠る前のひととき」岐阜 県・ROM(2・2・2・2・3)『雪」静岡県・巻本晃(2・|・|・|・|・|)『ROLL OUT」京都府・三浦一誠(2・3・2・3・3)『a secret agent jet』大阪府・関 ブー(2 · I · I · I · I · I) 「風舞」大阪府・びなそめ Z (2 · 2 · I · 2 · 2) 「FANTASY」鳥取県・猪口亮(2 · 3 · 3 · 2 · 3)



人間は服を着ているぞよ

今回は、女の子の体に服を着せて、さらに色をぬるでおじゃる。ポイントは、色ぬりのまえに女の子に服を着せてあげることでおじゃるが、この服を着せる作業がなかなかむずかしいでおじゃるよ。せっかくのプロポーションも、服の着せ方が悪いと台無しでおじゃるぞ。

	時間割					
1時限目	顔を描こう					
2時限目	顔ぬりのコツ					
3時限目	体を描くぞ					
4時限目	体をぬるポイント					
5時限目	どんな背景を描くか					
6時限目	背景の色選び					

①服を着せる

先月の修正した体に服を着せて あげるでおじゃる。つい、服を 着せるまえに肌色をぬりたくな ってしまうでおじゃるが、スケ べ心はとりあえずしまっておく ぞよ。「それなら、いきなり服か ら描けばいいじゃないか」と思 うかもしれないが、体の線の出 にくい服や肌の露出のすくない 服を描くときに必要になってく るでおじゃるよ。さて、服のポ イントでおじゃるが、体の関節 の位置をきちんと把握して描い ていくことが必要でおじゃる。 服で隠れる部分のりんかく線だ け色を変えて残しておくと描き やすいはずぞよ。



●先月描いた女の子たちはりんかく線が修正されていなかったでおじゃるから、まずはりんかく線を |本にするでおじゃる



●そして、体の線の上から服を描くでおじゃる。こうすれば服で隠れた肩や腕の位置がわかるぞよ



○最後に全身をよく見て、服で隠れる体のりんかく線だけを消していくでおじゃる。
色ぬりまえの大事な仕上げでおじゃるぞ

②地色をぬる

全身の場合は各パーツ(肌、髪、ジャケット、パンツ)を2色で表現するから地色の選択は重要ぞよ。



○ふだん着ない女の子の服をぬるわけでお じゃるから、ファッション雑誌を買ってコ ーディネイトの研究は欠かせないぞよ

3仕上げに影をつける

いよいよ、仕上げの影とハイライト をつけていく作業でおじゃる。 顔ぬ りのときは2~3色の影を使ったで おじゃるが、全身を描いたときは 1 色で十分でおじゃる。逆に影がうる さくなるのは避けたいマロ。



●影をつけるときの大切なポイントは、光がどの方向から来るのかを決めることでおじゃる。いちばん暗くなるところにだけ、影をつけるぞよ。また、素材の違いを表現するには、シワを入れるのがいちばん手っ取り早いぞよ。薄いものほどシワが多くなるし、影もこまかく入るマロ

付録ディスクのデータを グラフサウルスで読みこむ 今月のCG講座で使ったグ ラフィック(2点)を付録 ディスクに収録しました。 ただし、このデータはグラ フサウルスで描かれている ため、グラフサウルスがな いと読み出すことはできま せんので注意してください。 グラフサウルスがあればや り方はかんたんです。グラ フサウルスを立ちあげて、 ディスクアイコンを選んで ディスクモードにします。 ここで付録ディスクに入れ 変えて、「SCR」のモードで 「LOAD」を選ぶと、「CGKOUZ A112 CGKOUZA212W う2ファイルが出てくるは ずです。これを読みこめば グラフィックが表示される というわけです。ぜひ、C Gを描くときの参考にして

CGコンテストへの投稿大墓集! 応募要項の詳細は81ページ

おしかった人たち

「マシックの館へー」鳥取県・お里様(2・2・1、1、2)「白馬」広島県、梶野龍(2・2・2・1・2)「剣と盾とかぶと(戦場跡より)」山口県、RAD(1・2・1・1・1・1)「絶対絶命」山口県、黒い彗星(2・3・2・2・2)「がんばれ鈴木君」福岡県、おんぶのイヤリング(1・2・2・1・1)「A MERRY CHRISTMAS」佐賀県・ACTIN LOVE(2・2・1、1、1)●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)「つり」北海道、中嶋シャトル(1・1・1・1、1)「嗚呼、家庭の事情」東京都、真田十三(2・2・2・2・2・1)



mm=ws とうしんとし

超人気の美少女ゲーム『闘神都市』が、ついにMSXに登場。シナリオもグラ フィックも、かなりよくできているフィールド型美少女RPGの傑作だ。

アリスソフト 506-882-0811 発売中

	媒 体	⊞×8
A. A.	対応機種	MSX 2/2+
	VRAM	128K
1	セーブ機能	ディスク
the same	価 格	6,800円

ターボRの高速モードに対応

最強の戦士をめざしてクミコと旅に出る

ランガシ村で最強の戦士を自 負する男カスタム。ある日、村 のそばの街道でグリーンハニー たちが馬車に襲いかかるのを見 かけたカスタムは、ハニーたち に戦いを挑んでいった。助けた 馬車にはクミコという名前の若



○馬車を襲うグリーンハニー。かわいいけ れど、やっかいなモンスターだ

くて美しい少女が乗っていたの だ。彼女はていねいにお礼を言 うと、闘神大会へ出場してほし いとカスタムに頼んできた。

闘神大会とは、闘神都市で年 に1度開催されている、最強の 戦士を決めるための祭典だ。美



○ここが闘神大会のおこなわれるコロシア ムだ。はたして優勝できるのか?

しい女性をパートナ 一にしないと出場で きないため、カスタ ムはこれまで参加で きなかったのである。 戦いに勝つとパート ナーの女性を、ひと 晩自由にできるとい うルールと、自分の

腕試しを目的に、カスタムは2 つ返事でクミコのお願いを引き 受けることにした……。

さてゲームのシステムはとい うと、これがけっこう本格的。



○襲われていた馬車の中からでてきたのは美少女クミコだった

たんなる美少女ゲームではなく、 立派な美少女RPGなのである。 難易度はそれほど高くないので、 ゲームも女の子も、じっくり楽 しみながら遊べるぞ。

迷宮を曹険し闘神大会に出場

闘神大会の開催がせまり、異 常なまでににぎわっている闘神 都市。旅の疲れをとろうと酒場 に入ったカスタムは、大会参加 者のドギと争いになり、軽くあ しらわれてしまった。自信をく だかれたカスタムは、街のはす



宮戦士とはよくあう

れにある迷宮で修行して優勝す ることを誓うのだった。

大会に参加するために必要な 紋章を迷宮で手に入れ、参加を 申しこむと、皮肉にも1回戦の 対戦相手はあのドギであった。 なにかしら運命的なものを感



じながら大会へ向けて修行をす るカスタム。はたして彼は大会

を無事に勝ち抜くことができる のだろうか?



○これが闘神大会のトーナメント表だ。解説のクリちゃんは、なかなか笑わせてくれる

版とはここがちがう

他機種では小さくて見にくかったマップや美少女モンスターなどが、MSX版では大 きく表示されるようになった。また、インターレースモードの採用により、PC-98







版と同等のグラ フィックを実現。 画面のちらつき による文字の読 みづらさも、文 字自体を少し太 くすることによ りクリアされた のだ。

かわいいモンスターがいっぱい!

迷宮を歩いていると凶悪なモ ンスターたちとは別に、かわい らしい美少女モンスターが登場 することがある。彼女たちは攻 撃をしてこなかったりすぐに逃

げたりと性格はまちまちだ。美 少女モンスターは体力を 1 まで 下げることによって、捕獲する ことができる。捕獲したモンス ターは、キャラ屋に売るとお金

になるのだ。とくに初めて売る モンスターだと、高い値段で買 い取ってくれるので、お金に困 ったときは手加減攻撃というコ マンドを使い、捕獲してしまお う。カモだとばかりに倒さずに たまには捕獲してみるのもいい ぞ。ただし、キャラ屋に売ると 悪事が上昇し、レベルが上がり にくくなるので要注意。



○「ランス2」にも登場した、 きゃんきゃん



○このラルカットは比較的梁 に捕獲できるモンスター



○宝箱を守っている色っぽい 女の子だ



●牛使いのウシは、なかなか かわいい動物だと思う



○塩酸をかけてくる、とって も危険なモンスターだ



のヤリでつついてくる小さく てかわいいモンスター

もちろん美少女だっていっぱい!

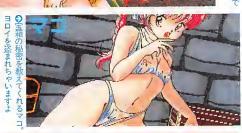
闘神大会を順調に勝ち抜いて いくと対戦相手のパートナーた ちと、ひと晩すごすことができ るのだ。大会の参加者は、みん な美しいパートナーたちを連れ

てきているので、それ までの迷宮での苦労が むくわれるぞ。そして、 ると闘神の館に入れるようにな る。ここには将軍に仕えている 美少女がいる。他にも迷宮を冒 険中に助けることになる女の子 たちだって、たくさんいるのだ。 女の子に会いた いと思えば、冒 険にも気合いが 入ること間違い なしだ。



○魔法屋さんのお姉さん のひみつっていう本がほしし







ベル神ラセリアさま

レベルアップをしてくれるラセリアさまも、カスタムのレベルが10上 これならば誰でもがんばるよね!?



はこの姿で現れる



色っぽくなっていくのでした

○彼のためにがんばってお金を稼ぐ香織さん。けっこう重要な人物かも?

鏡の中にも女の子が♥

モンスターのなかには、倒すと宝箱を置いていくものもいる。箱の中 には鏡の破片があることも。これを6つ集めるといいことがあるぞ!



◆鏡の破片を1つ見つけたところ。まだど んな子かよくわからない



●だんだんと鏡の破片が集まってきた。も う少しでパネルが完成するぞ



FANNEWS

DPS SG set3

すっかりおなじみになった夢の中の体験。なんといってもキレイな女の子たちのグラフィックは最高!

アリスソフト ☎06-882-0811

2月15日発売予定

媒体	₩×4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価 格	6.800円
ターボR	の高速モードに対応

良い子悪い子普通の子の体験だったりして……

グラフィックがキレイな「D PS」シリーズの最新作だ。

はじめてプレイする人のためにいちおう説明すると、このゲームは、3つのシナリオがセットになっているコマンド選択方式のアドベンチャーで、夢の中でいろんな体験をさせてくれるという想定でつくられたものだ。コマンドの選び方によっては、ゲームのストーリーがぐーっと変わっていくので、シナリオごとにいろんな展開が楽しめるよ

しんこんさんものがたり

うれしはずかしのこのシナリオは 2通りの立場でプレイできる。お たがいに相手が



たがいに相手が スパイだと思っ ていて、それを 白状させるため、 あの手この手で さぐりあう。

うになっている。

また、これまでのものとシス テムディスクが共通なため、シ

卒 業

どちらかという と良い子タイプ の雅騎(まさき) クンが卒業のと きにやっと意中 の人に胸の内を



明かすというシナリオ。クリアすると裏バージョンもプレイできる。

ナリオディスクのみをまとめた 『DPS SG data 3』という のも用意されている。こちらは

Rabbit -P4P

ヴォイド・ワイズ・ワイルド・ハング・チェリーブラッサム伯爵の



不思議な冒険。 実はいちばんえ っちなおじさん だ。3つのドア を開けてみると そこには・・・・・・。

通信販売のみで、4,500円(送料、税込)。おまけとして特製テレカも付いてくるぞ。





新年、あけましておめでとう ございます。う一む、2月売り の3月号を1月に書いているの である。タイムラグは雑誌には つきものだが、年末年始はとく にやっかいである。

世の中がお正月でお休みして たおかげで、今月はあんまり書 くことがない。困ったものなの である。ぱおぱおのお兄さんの 息子が、いまFNS系で放映さ れている、中村雅俊と田中美佐 子の出ているドラマに出ている んですと。見てやってください。 柔道部員そのいくつか、という やつらしいけど。いっとくけど、 これってこのページとは何の関 係もないからね。むずかしく考 えないでほしい。ただ、一色紗英 といっしょに出ているのがうら やましいだけである。 おじさん にも会わせろ、なんていえるわ けないですよね。ま、この話は、 これまで。

さて、今月から移植が決定し たソフトは、順位を赤丸の数字 であらわすようにした。しかし、 ベスト20ではゼロ、累計のほう

今月の移植希望

1 1 サイレントメビウス ガイナックス P 111 2 2 ロードス島戦記Ⅱ ハミングパードソフト P 81 3 168 ストリートファイターⅡ カプコン A 62 4 初 三国志Ⅲ 光栄 P 60 5 4 ファイナルファンタジーⅣ スクウェア G 45 6 5 ドラゴンクエストⅢ エニックス G 42 7 8 ダイナソア 日本ファルコム P 27 8 8 A、Ⅲ、A列車で行こう アートディンク P 27 10 6 ブランディッシュ 日本ファルコム P 26 11 10 シムアース イマジニア P 25 13 36 ぽつぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトⅢ エルフ P 14 17 24 ファイナルファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11 20 16 ジーザスⅡ エンクス P 9		順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
3 168 ストリートファイターII カプコン A 62 4 初 三国志III 光栄 P 60 5 4 ファイナルファンタジーIV スクウェア G 45 6 5 ドラゴンクエスト III エニックス G 42 7 8 ダイナソア 日本ファルコム P 34 8 8 A、III. A列車で行こう アートディンク P 27 10 6 ブランディッシュ 日本ファルコム P 26 11 10 シムアース イマジニア P 25 13 36 ぽつぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトIII エルフ P 15 16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11	-	1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	111
4 初 三国志III 光栄 P 60 5 4 ファイナルファンタジーⅣ スクウェア G 45 6 5 ドラゴンクエストIII エニックス G 42 7 8 ダイナソア 日本ファルコム P 34 8 8 A.III. A列車で行こう アートディンク P 27 10 6 ブランディッシュ 日本ファルコム P 26 11 10 シムアース イマジニア P 25 11 16 ロードモナーク 日本ファルコム P 25 13 36 ぽつぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトIII エルフ P 15 16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11	-	2	2	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	Р	81
5 4 ファイナルファンタシーⅣ スクウェア G 45 6 5 ドラゴンクエストⅢ エニックス G 42 7 8 ダイナソア 日本ファルコム P 34 8 8 A、Ⅲ、A列車で行こう アートディンク P 27 8 10 大戦略Ⅲ'90 システムソフト P 27 10 6 ブランディッシュ 日本ファルコム P 26 11 10 シムアース イマジニア P 25 13 36 ぽっぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトⅢ エルフ P 15 16 22 アークスⅢ ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11		3	168	ストリートファイター[]	カプコン	Α	62
6 5 ドラゴンクエストIII エニックス G 42 7 8 ダイナソア 日本ファルコム P 34 8 8 A.III. A列車で行こう アートディンク P 27 8 10 大戦略III'90 システムソフト P 27 10 6 ブランディッシュ 日本ファルコム P 26 11 10 シムアース イマジニア P 25 13 36 ぽつぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトIII エルフ P 15 16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11	_	4	初	三国志川	光栄	Ρ	60
7 8 ダイナソア 日本ファルコム P 34 8 8 A、III、A列車で行こう アートディンク P 27 8 10 大戦略III'90 システムソフト P 27 10 6 ブランディッシュ 日本ファルコム P 26 11 10 シムアース イマジニア P 25 13 36 ぽっぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトIII エルフ P 15 16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11		5	4	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	45
8 8 A、III、A列車で行こう アートディンク P 27 8 10 大戦略III '90 システムソフト P 27 10 6 ブランディッシュ 日本ファルコム P 26 11 10 シムアース イマジニア P 25 11 16 ロードモナーク 日本ファルコム P 25 13 36 ぽっぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトIII エルフ P 15 16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11	Ī	6	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	42
8 10 大戦略 '90 システムソフト P 27 10 6 ブランディッシュ 日本ファルコム P 26 11 10 シムアース イマジニア P 25 11 16 ロードモナーク 日本ファルコム P 25 13 36 ぽっぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイト エルフ P 15 16 22 アークス ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11	-	7	8	ダイナソア	日本ファルコム	Р	34
10 6 ブランディッシュ 日本ファルコム P 26 11 10 シムアース イマジニア P 25 11 16 ロードモナーク 日本ファルコム P 25 13 36 ぽっぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトIII エルフ P 15 16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11	-	8	8	A.III.A列車で行こう	アートディンク	Р	27
11 10 シムアース イマジニア P 25 11 16 ロードモナーク 日本ファルコム P 25 13 36 ぽっぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトIII エルフ P 15 16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11		8	10	大戦略!!!'90	システムソフト	Р	27
11 16 ロードモナーク 日本ファルコム P 25 13 36 ぽつぷるメイル 日本ファルコム P 18 14 13 天地を喰らう カプコン GA 16 15 12 ドラゴンナイトIII エルフ P 15 16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11		10	6	ブランディッシュ	日本ファルコム	Р	26
1336ぽっぷるメイル日本ファルコムP181413天地を喰らうカプコンGA161512ドラゴンナイトIIIエルフP151622アークスIIIウルフチームP141724ファイナルファイトカプコンGA131721ランス3アリスソフトP131918シャングリラエルフP11		11	10	シムアース	イマジニア	Р	25
1413天地を喰らうカプコンGA161512ドラゴンナイトIIIエルフP151622アークスIIIウルフチームP141724ファイナルファイトカプコンGA131721ランス3アリスソフトP131918シャングリラエルフP11	_	11	16	ロードモナーク	日本ファルコム	Р	25
15 12 ドラゴンナイトIII エルフ P 15 16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11		13	36	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	Р	18
16 22 アークスIII ウルフチーム P 14 17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11		14	13	天地を喰らう	カプコン	GΑ	16
17 24 ファイナルファイト カプコン GA 13 17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11	_	15	12	ドラゴンナイトIII	エルフ	Р	15
17 21 ランス3 アリスソフト P 13 19 18 シャングリラ エルフ P 11		16	22	アークスIII	ウルフチーム	Ρ	14
19 18 シャングリラ エルフ P 11		17	24	ファイナルファイト	カプコン	GΑ	13
		17	21	ランス3	アリスソフト	Р	13
20 16 ジーザスII エニックス P 9		19	18	シャングリラ	エルフ	Р	11
		20	16	ジーザスⅡ	エニックス	Р	9

■1992年 | 月号アンケートハガキ1000通より集計 ※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

『シムシティー』 プリメ に続け/



●「ロードス島戦記II」もかなりの票を集め ている。画面はPC-98版



んでみたいゲームだ。画面はPC-98版



○ファルコムの『ブランディッシュ」も移植 を望む声が多い。画面はPC-98版



○たんなるエッチではない美少女ソフト 「ドラゴンナイトIII」。 画面は P C -98版

でも2個だけだ。まだまだ先は 遠いなと思わざるをえないので ある。ま、移植が決定したもの は消えていくから、チャートに 残らないという事実もあるんだ م تلے لئا

とにかく、最近はマイクロキ ャビン様様という感じで、「プリ ンセスメーカー」と「キャンペー ン版大戦略II」はこのところの 大二ュースである。それから「シ ムシティー』。こっちのほうは、 出るということが決まっただけ で、いまだに詳細が明らかにな らない。う一む、詳しいことが わかったらすぐに報告するかん

これに関してはターボ日じゃ ないとだめなんじゃないか、と いうようなハガキがよせられて いたりするんだけど、いまから そう決めつけて悲観することも なんじゃないだろうか。すべて、 先のことは楽観視していたほう が世の中おもしろいのである。

今月は、あまり進展もないま まに終わろうとしているのであ るが、みんなにお願いがある。 このページが2ページから1ペ ージに縮小したのが災いして、 めっきりこのページへのお便り が少なくなってしまった。ま、 励みという意味もあるし、移植 に関してみんながどんな考え方 をしているのか知りたい、とい うのもあるし、とにかくいろん な意見を聞きたいと思っている。 ここで紹介することはできない かもしれないが、きちんと全部 読んでいるのだからね。では!

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	1214
0	2	シムシティー	イマジニア	PG	964
3	3	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	571
4	4	ダイナソア	日本ファルコム	Р	559
6	5	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	Р	493
6	6	大戦略川'90	システムソフト	Р	451
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	363
8	8	天地を喰らう	カプコン	GΑ	348
9	14	ロードス島戦記!!	ハミングバードソフト	Р	311
10	9	ポピュラス	イマジニア	PG	307

■1991年!月号より1992年!月号までの集計



発売中のNewソフトを再チェック!

さすがは年末。出るわ出るわ、大量17種類20 本。そこで今回は、このコーナーを2ページ に拡大し、一挙に大紹介。どのゲームを買っ たらいいか迷っている人は、参考にどうぞ!

(記号の意味) 無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXタ ーボ日専用、▲はMSX2/2+用だがターボ日の高速モードに対応。また、「ト のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に、 MIDI はMIDI にそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊 (タケル) で発売の ソフトは、すべて税込の価格です。

12月20日▲戦国ソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/

25日★幻影都市(D)/マイクロキャビン/9,800円[A] MIDI

▲ロイヤルブラッド(P: サウンドウェア付き)/光栄/12,200円 <a>D

▲ロイヤルブラッド(D:サウンドウェア付き)/光栄/10,200円 [7]

NIKO²(D) ウルフチーム/7.800円

図

▲ロイヤルブラッド(D)/光栄/7,800円</br>

4.800円 ※要『ソーサリアン』

22日 舞(まい)(D)/フェアリーテール/6,800円

26日▲ロイヤルブラッド(日)/光栄/9,800円図

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

12月1日から12月31日までに発売されたソフト

12月5日 プロの碁パート4(口)/マイティマイコンシステム/9,800円

10日 笑ゥせぇるすまん第1巻(口)/コンパイル/3,980円ほ

13日★MSX-Datapack turboR版/(本+D)/アスキー/12.000円 **ピンクソックス・ブレゼンツ**(□)/ウェンディマガジン/3,600円</br> ピンクソックス・マニア(D)/ウェンディマガジン/3.600円▶ どしふん・スペシャル(□)/ウェンディマガジン/3,600円[J]

15日▲闘神都市(□)/アリスソフト/6,800円

16日 スーパー上海ドラゴンズアイ(D:タケルでのみ販売)/ ホット・ビィ/6,200円日

18日 スウィートエモーション(口)/ディスカバリー/7.800円

19日 ディスクステーション#32(D)/コンパイル/8.800円

図

面7首性

○突然、発売された「プロの碁バー



ンセンス電脳コママンガ「どしふん・ス ペシャル」は、新作をふくむ全34作品収録



のついに最終号となった「ディスクステ ョン#32」。復活を望む声も大きいが、



O『NIKO』。玉入れかサッカーか? な んだかよくわかんないアクションゲーム



ウせえるすまん第1巻」。残念なが



●美少女ソフトといえば「闘神都市」。超人 気電脳アイドル、クミコはかわいいぞ♡



ン_あ 今月もATTACKしてるぞん



○王冠をめぐって貴族たちが戦う『ロイヤル ブラッド』 ファンタジーSLGなのだ



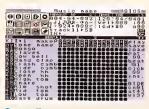
セット。73ページ参照



○「スーパー上海~」は、新たにドラゴンズ アイというゲームも登場。 徹夜は必至!



○ねこまた少女の舞ちゃんの美少女A V G。 ゲーム名は「舞」。そのままやないか



○AIGT用のMIDIシーケンサーソフトの Γμ· SIOS



○これまでの総集編+新ゲームが游べる「ピ



○ディスカバリーのデビュー作「スウィ エモーション」。美少女AVGだよ



●ひさびさのターボ R専用ゲーム「幻影都 市」。MIDIにも対応しているぞ



○愛と友情とエッチの美少女RPG「キ ゼノ」。フェアリーテール・ファン必見だ♡

J&P渋谷店ソフトセールス TOPIN

12月は、たくさんのソフトが 発売されたため、ランキングに 変動があった。トップ10のうち、 初登場は全部で7本。1位を獲 得したのは、ウェンディマガジ ンの「ピンクソックス・マニア」 だ。魅力的な美少女がたくさん 出演しているため、上位にくい

こむとは思っていたが、「DS」 や「幻影都市」を抜くとはおどろ きである。そのほか、光栄の「ロ イヤルブラッド」が8位にラン クイン。逆に、先月トップだっ た「伊忍道・打倒信長」が5位に 転落してしまった。「闘神都市」 もフ位と健闘した。

*	順位	前回顧位	ソフト名	ソフトハウス名
1	1		ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
 →	2	IJ	ピーチアップ総集編2(笑)	もものきはうす
1	3		ディスクステーション#32	コンパイル
1	4	_	ピンクソックス・プレゼンツ	ウェンディマガジン
1	5	1	伊忍道・打倒信長	光栄
1	6	_	幻影都市	マイクロキャビン
1	7	_	闘神都市	アリスソフト
1	8	_	ロイヤルブラッド	光栄
1	9	-	笑ゥせぇるすまん第1巻	コンパイル
1	10	7	キャル2	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(12月1日から31日までの集計)

ユーザーの主張

今月のテーマ**「がんばれ、ソフトハウス」**

バレンタインデー、ホワイトデ 一の季節がやってきた。1年にい ちど、自分の想いを伝える記念す べきイベントであーる。そこで、 考えてみた。いつも、楽しいゲー ムを提供してくれるソフトハウス にも、この際だから、いいたいこ とをいっちゃおうと。お礼をいう のもいいし、不満をぶちまけるの もいい。また、こうしてもらいた いなぁ、なんて要望もまたよし。 そんなわけで今月のテーマは「が んばれ、ソフトハウス」ということ になっている。募集してみると、 八ガキがくるくる、山盛りてんこ 盛り。さっそく、いくつか紹介し ちゃおう。

●拝啓、株式会社光栄様。「三国志」 から『伊忍道』まで、数々のハイク オリティSLGを提供してくださ り、本当に感謝しております。と くに私が評価したいのは、どの作 品でもROM版とディスク版が発 売されることです。私の愛機A 1 -MK II にはドライブがなく、 『ソーサリアン』はおろか『イース』 すら遊べません。新作発売予定表 を見ても、ほとんどディスクばか り……。そんな、弱い立場のユー ザーのためにも、これからもHO M版の発売をつづけてください。 敬具(?県・名無しサン)

う~ん、そうだよな、ディスク ドライブのない機種を持っている

ユーザーもいるんだよな。そうい う人たちにとっては、光栄って神 様みたいな存在だよね。光栄には、 今後もROM版の発売をつづけて もらえるようにいっておこう。

●コナミさん、なぜこのコーナー で何回も「激ペナ」のことをとりあ げてきたかというと、やっぱり、 みんな『激ペナ」が好きだからなん です。(中略)コナミさんも、みん なの意見を『激ペナ3」に採り入れ、 すばらしい野球ゲームをつくって ください。僕たちは待っていま す/〈宮城県・三上琢也〉

先月まで、「激ペナ3」の案をや っていたけど、そのときの反響の 大きさにはおどろいたっけな。ほ んとに、みんな「激ペナ」が大好き なんだよね。はっきりいって、現 時点では発売の可能性はきわめて うすい。かぎりなく「ブー」に近い のだ。それでも大好きな「激ペナ」 のために、一生懸命にハガキを書 いてくる。文句をいいつつも書い てくる。それを見てると、なんか 歯がゆくって……。

●T&Eソフトさん、11周年目も がんばってください。(愛知県・小 栗守雄〉

最近、ごぶさたのT&Eさんだ けど、もう11年になるのね。個人 的には、そのむかし「3Dゴルフシ ミュレーション」や「惑星メフィウ ス」など、いろいろ買わせていただ きましたよ。ああ、なつかしい。 吉川さん、お元気ですか?

●エニックスよ/ 最近、全然ソ フトが出ないじゃないか/ どう してるんだ!? 編集部さん、エニ ックスにいってやってくださいよ。 これじゃ、僕の気がすまないよ// 〈茨城県・宮田恵一〉

エニックスに聞いたら、「いまの ところ新作の予定はありません」 だって。「ジーザスII」なんか、移 植できそうだけどねぇ……。

●僕は、エッチゲームのソフトハ ウスにいいたい。「ゲームを出すべ 一スが早すぎる」と。買うほうのこ とも考えてほしい。全部買いたい のに、買えないじゃないか。(福岡 県・遠藤元茂〉

私、ときちゃるにとっては、91 年11月25日の事件は大ショックで あった。一連の「美少女アルバム」 シリーズを手がけてきた者として は、こんなに悲しいことはなかっ たのである。まあ、この件に関し て、いいたいことは山ほどあるけ ど、ここでは封印しておこう。た だ、ひとつだけいいたいのは、「美 少女ソフトはエッチソフトでもな ければアダルトソフトでもない」 ということだ。この点を関係者も みんなもわかってほしいな。

●ボクは、14年間いちどもプレゼ ントに当たったためしがありませ ん。500枚以上も出して、1回も当 たらない。そこで最近、こう思う

ようになった。プレゼント当選者 の名前なんて全部ウソで、編集部 の人たちがてきとうにつくってる んじゃないかと。それを見て「ヒャ ッヒャッヒャッ、どいつもこいつ も当たらないとも知らずに、八ガ キを送ってきおる」とか、編集部の 人たちは笑っているんじゃないか とね。(中略)これが事実でなかっ たら、なんでもいいからプレゼン トください。お願いします。〈滋賀 県・柴田一浩〉

そういえば、発送係の「ささや」 の持ち物が、最近増えたような ·····。なぁんちゃって、んなこと あるわけないでしょ。キチンと送 ってますってばぁ。でも、もしプ レゼントがとどかないときは、遠 慮なく編集部までご一報を。

というわけで、今月はこんなと ころでおひらきに。次々回5月号 のテーマは「オイラの私的ゲーム 通信簿」だ。左ページを見てもわか るように、昨年末には楽しいゲー ムがたくさん発売になっている。 そこで、みんながゲーム評論家に なったつもりで、最近プレイした ゲームの感想を送ってもらいたい。 ただオモシロイ、ツマラナイでは なく、具体的にどこがどうだった のかを教えてほしいのだ。さらに、 5段階評価なんぞも書き添えてく れるとスゴクうれしかったりする。 締め切りは2月末日(必着)。お便 り待ってるぞ/ (ときちゃる)

「ユーザーの主張」への お便りはこちらへ/



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「3月号ユーザーの主張」係

INFORMATION ターボR専用ゲーム『2021SNOOKY/』は、通信販売で#

先月号FAN・NEWSで紹介したアトリエ・タカの『20 21SNOOKY!」(ターボR専用)は、諸事情から、現在 通信販売しか扱っておりません。

購入方法は、

〒950-21 新潟県新潟市寺尾東3-13-32(有)アトリ エ・タカまでお問い合わせを。2025-260-7252。



COMING

新作ソフトを先取りチェック!







3月号といえば、もう春。ソフトハウスも寒のフトハウスも見め、話題のフトもポコポコ出日玉出ている。今月のルルならでスーパーックス・ブラザームを、が移植したものだったが移植したものだ。そのほか、今月も新作く報がいっぱいだぞ!

脱ぐほどに強くなるハレンチ・カードバトル スーパーバトルスキンパニック

- ■ブラザー工業(タケルでのみ販売)
- ☎052-824-2493(タケル事務局)
- ■3月下旬発売予定

媒	体	200
対応	機種	M5X 2/2+
VR	ΑM	128K
ジャ	ンル	カードゲーム+アドベンチャーゲーム
価	格	未定

興奮しまくりの 白熱カードバトル

巻頭のスクープ記事で『プリンセスメーカー』の紹介をしたけど、ガイナックスのおもしろソフトがもう1本発売になる。一部に熱狂的ファンをもつ漫画家、みんだ☆なお氏がゲームデザインを担当したカードバトルAVGの移植版た。

転校生の板東ミミは、いっけんふつうの女子高生だが、じつは関の暗殺拳と恐れられる「裸神活殺拳」の使い手だった。裸神活殺拳とは、体の表面からパワーを発射するため、全裸に近ければ近いほど威力を発揮すると



イードバトルが燃えるのよん! 脱ぐほどに強くなるという「裸神活殺拳」を使って戦闘だ。

関係の

服を脱ぐと強くなるという、何と もハレンチな拳法を使いこなす転 校生の板東ミミ。こんなかわゆい 顔して、やることはスゴイ。ライ バルのサキには負けるな!



智川サキと 医乳三角は

ミミのライハルのサギ(左)と、巨 乳三姉妹の面々。やはり「裸神活数 拳」の使い手である。 ミミの前に 次々と現れる、グラマーな女の子 たちだポヨヨンポヨヨン!

いう地上最強の古代拳法である。 そんなミミの前に、ライバル関係にある宮川サキや巨乳三姉妹、ボディコン看護婦軍団などが登場。次々に戦いを挑んでくるのだ。これに、悪の地底人やら世界征服計画などがからみ、そりゃも一八チャメチャ。

ゲームは、情報を集めるためのアドベンチャー部分と戦闘シーンにわかれていて、ちまたでおもしろいといわれている戦闘シーンは、カードで戦う方式を採用している。

カードは、攻撃、防御といっ

たものから、恥、無恥、脱衣ってなものまで全部で了種類。ミミは裸神活殺拳の使い手なので、脱衣カードで服を脱げば攻撃力がグーンとアップし戦闘が有利になっていく。しかし脱ぎすぎると「恥」というパラメータが上がっていき、一定値を越えると戦闘不能になってしまうので、脱がせてばかりでは勝てないというわけだ。

RPGやSLGが主流の現在、こんな白熱の興奮カードバトルもいいじゃないか。愛と正義の肉弾戦のゴングはもうすぐだ/

1枚のメモを残して消えた幼なじみを捜せ

龍の花園

- ■ファミリーソフト
- **■ 2**03-3294-5453
- ■4月上旬発売予定

媒	体			
対応	機種	MSX 2/2+		
VR	АМ	128K		
ジャ	ンル	アドベンチャー		
価	格	7,800円		
ターボ日の高速モードに対応				

『聖戦士ダンバイン」以来、とんとごぶさたのファミリーソフトだけど、ようやく新作が紹介できる運びとなった。ゲームのタイトルは『龍の花園』。べつに、ドラゴンの局部とかそんなんではない。火山のふもとに位置する、とある学園を舞台にしたAVGである。

プレイヤー扮する本城隆一と、 龍宮寺京香は幼なじみ。隆一は 京香に思いをよせているのだが、なかなかいい出せないでいる。 そんなある日のこと、隆一は彼 女から鉢植えを手渡された。「これを私だと思って大事にして ……」と。そして、京香はその言葉を最後に、姿を消してしまったのだ。手掛かりになるのは、京香の通う白龍高校に残されていた、「龍の花園へ……」という 1枚のメモだけ。龍の花園とは、いったいどこにあるのか? して、彼女は何のために消息を絶ったのか? もらった鉢植えの意味とは?

ゲームは、画面上にあるアイコン群からコマンドを選択していくというタイプだ。ほんとうは1月に発売される予定だったが、よりよい作品に仕上げるため発売日を4月まで延期し、制作にあたっている。くわしい情報は、来月以降に紹介していく。

ソフトハウスの近況報告伝言板。

ツラトハウスの しいおしゃべ

りまでイロイ

口。何が書い

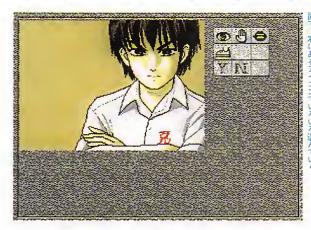
てあるかは読

んでからのお

楽しみだよ

~ h!!

今月も話題の6社がにぎにぎし く登場なのだ。新作情報から楽





るので、わかる人にはわかるかもしれない ■ なりである人にはわかるかもしれない

アスキー

「MSX-Datapack turboR版」は、MSXViewやDOS2、MIDIなどの技術情報やサンプルプログラムを満載しています。ターボRプログラマの人は、ぜひどうぞ! それから、新製品もいろいろ考えているのでお楽しみに!

(加藤)

アリスソフト

『闘神都市』はプレイしていただけましたか? みなさんからの要望が多かったため、移植にいたりました。ここまできたら『ランス3』も移植だ! といいたいけど、まだ未定です。ターボRのノウハウもたまって、MSX全開のアリスソフトです。 (長谷川)

イマジニア

MSXユーザーのみなさま、たいへんお待たせいたしました。ついに、あの『シムシティー』の移植が決定したのです。くわしいことはまだ決まってませんが、期待していてください。ユーザーの声に応えての開発なので、必ず買ってくださいよ。 (飯田就平)

ビッツー

寒い日がつづいていますが、 みなさん、いかがおすごして しょうか? ビッツーでは、 A1GTで本格的なMIDIを楽 しめる・ル・SIOS、そしてA 1STをGTなみにパワーアッ プさせる。ル・PACK。を発売 中です。どうぞよろしく。

ブラザー工業・タケル事務局

ただいま TAKERUは、春の新作りリースのため、いろんなタイトルを急ピッチで制作中。『スーパーバトルスキンパニック』『ピラミッドソーサリアン』、そして……、そう、だれもが待ち望んだ、あの『ブライ下巻完結編』も登場するのだ!!

マイクロキャビン

『幻影都市』を買ってくれたキミ、天人の秘密はもうわかったかな? いきづまってる人は、いますぐ「0593-53-3611」へTELしてみよう。いろんな情報が聞けちゃうよ。そして春には『プリンセスメーカー』の発売も決定! これは買いだな。 (新美)

発中ゲーム情報 のカイトまでチェック

昨年末からの新作ラッシュで、 何かと活気づく我等がMSX。 コーナー担当者としてもウレシ イかぎりであーる。本誌の人気 コーナーだった「いーしょーく ーはまだかいな!?」や、みんなの 熱意が業界を活性化させ、いろ いろイイ方向へと向かっている ようだ。この春もいくつか大作 がひかえている。たくさん出る わけじゃないけど、みんながり クワクするような、ほんとうに おもしろ~いソフトが発売され るんだから、こんなに幸せなこ とはないのである。

さて、前回まで、このコーナ 一の常連だった「プリンセスメ ーカー」と「ブライ下巻完結編」 だが、今月は巻頭SCOOPへ と紹介の場を移した。春だから ね、無事に卒業したわけね。で、 その次に巣立って行きそうなの が、ブラザー工業の「ピラミッド ソーサリアン』だ。MSXとして は「戦国ソーサリアン」につづく、 追加シナリオ集の第2弾にあた るもの。舞台となるのは、その 名のとおりピラミッドで、アク ションとパズル性を重視したシ ナリオが多いのが特徴といえよ う。今月は、MSX版のマップ

の一部を載せることができたの で、下の写真をとくと見てもら いたい。なかなかいいあんばい でしょ。画面が掲載できるとい うことは、開発が順調な証拠で もある。発売のほうは3月から 4月の予定で、価格も3,500円に 決定。もちろん、全国のソフト ベンダーTAKERUでの販売 になる。

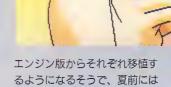
では、「シムシティー」や「キャ ンペーン版大戦略II』といった SLGはどんなもんだろうか? イマジニアとマイクロキャビン に聞いてみたのだが、双方とも 鋭意開発中ということで、それ ほど期待した答えは返ってこな かった。ちなみに、「シムシティ ー』はMSX2以降に対応で、4 月から5月ごろの予定。『キャン ペーン版~』のほうは、内容をP □-88版、グラフィックをP□



うなる? 画面はPCエンジン版のもの



「予定なし」といわれなくて、ち



発売にこぎつけたいとのことだ。

お次は、出るのか出ないのか 何だかよくわからない「ロード ス島戦記Ⅱ」の情報を。移植希望 ソフトのランキングでも、つね に上位に名前があるこのゲーム。 MSXへの移植の可能性はある のかどうか、ハミングバードソ フトの河内さんにガブリ寄って みた。「出したいという気持ちは ありますう。1作目よりも内容 が濃いし、技術的に高度なこと をしてますから、かんたんには 移植できないんですよ。それに 前回不評をかったから、今度は 失敗は許されませんしねぇ。も うすこし時間をください」だそ うだ。ようするに、いまの時点 では何ともいえないということ。



○はやく遊びたい「シムシティー」。画面は X 68000版

ょっぴりホッとした。

その他、美少女ものに目をや ると、エルフの「エル」が今月末 あたりに出そうな気配。グラフ ィック、プログラムとも順調と 聞いている。

GAMEテクノポリスからは 『秘密の花園』というゲームが3 月下旬に発売される。なんとも 意味深なタイトルだけど、べつ に変なゲームじゃない。とある 学園で起こった殺人事件を調査 していく、美少女サスペンスA VGだ。作画監督は、あの、う るし原智志氏だから、美しいグ ラフィックは約束されたような もの。かなり期待していいんじ ゃないかな。

最後に残念なニュースを。3 月に予定されているコンパイル の「笑っせえるすまん第2巻」は、 発売中止になってしまった。ガ ッカリしつつ、ではでは。

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

新作発売予定表

記号の意味□無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSX ターボR専用、▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モ ードに対応。また、例のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源)に、MIDI はMIDIにそれぞれ対応していま す。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフト は、すべて税込の価格です。

この情報は1月20日現在のものです!

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格		タイトル(媒体) / メーカー名/予定価格
2月 3月	80000000000000000000000000000000000000	エル(D)/エルフ/7.800円 サウルスランチVol.6(D)/ビッツー/3.400円□ サウルスランチMID I#2(D)/ビッツー/3.400円□ バーディーワールド(D)/バーディーソフト/5.800円 ●エアホッケー(D:要MSXーGUN)/アスキー/2.980円 ●シューティングコレクション(D:要MSXーGUN)/アスキー/2.980円 ●シューティングコレクション(D:要MSXーGUN)/アスキー/2.980円 MSX・FAN4月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□ 秘密の花園(D)/GAMEテクノポリス/7.800円 ▲ヨーロッパ戦線(円:サウンドウェア付き)/光栄/17.200円□ ▲ヨーロッパ戦線(D:サウンドウェア付き)/光栄/15.200円□ スコアサウルス(D)/ビッツー/9.800円□ スコアサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/8.800円□ スーパーパトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定□	5月以降と発売日未定	 火星甲穀団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定 フォクシー2(D)/エルフ/7,800円 ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定 ▲麻雀悟空・天竺への道(日)/シャノアール/9,800円 [Minion]
4月	8日上旬下旬???	MSX・FAN5月情報号(本+D)/徳間書店/880円(税込)♪ ▲龍の花園(D)/ファミリーソフト/7.800円♪ ブライ下巻完結編(D)/ブラザー工業/価格未定♪ シムシティー(D)/イマジニア/価格未定♪ ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3.600円♪ ▲ピラミッドソーサリアン(D'タケルでのみ販売)/ブラザー工業/3.500円♪		

●今月のバックストーリー (原案は岡山県/柿沼 美奈)

ある日の朝、いつものようにシニリアは薬草を取りに森に出掛け た。ルーシャオの傷もずいぶん良くなったが、まだまだ安心はで きない。このあたりで取れる薬草はとても質の高いものなので、 ルーシャオの傷を治すには最適なのだ。それに、この森には怪物 たちのキライなにおいのする植物が密生しているおかげで外敵の 心配がなく、安心して傷の回復を待つことができる唯一の場所だ ったのだ。その日もいつものように薬草を取りルーシャオのもと に急いでいると、突然、1人の戦士がシニリアの前に……。



	スーパー付録ディスク	MAR. 1992	DISK#6
媒 体	200	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ ₩ B	残りバイト数	36864バイト
VRAM	128K		くは各コーナーの説明 ください

ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶため には、MSX2·VRAM128K 以上の機種で2DDのディスク ドライブが必要。ディスクドラ イブが内蔵されていなくても、 別売の増設用ディスクドライブ があればだいじょうぶ。

また、プログラムによっては MSX1でも、BAS1Cから 直接呼び出せば遊べるものもあ る(121ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライ ブに入れ、それから電源を入れ る。そのあとタイトル画面が表 示されるけど、電源をいれた直 後からカーソルキーの上を押し ておけば(ジョイスティックで

も可)タイトル画面を飛ばして メインメニュー画面に入ること もできる。コーナーの中には一 度遊んだあと、別のコーナーで 遊ぶためにリセットが必要なコ ーナーもあるので、そんなとき にこの機能を利用したい。

さらに、今回から新しいコー ナーが2つ増えた。そのうちの 1つのMSX-DOS1のシス テムを使うとファイルのコピー などがラクになる。使い方は120 ページのMSX-DOSコーナ すい位置を決めてから、もう一 度スペースキーを押してメイン メニュー画面に入ろう。

そして、メインメニュー画面 で点滅しているカーソルを動か して遊びたいコーナーまで持っ ていきスペースキーを押すと、 そのコーナーの説明画面が表示 される。そこからもう一度スペ ースキーを押すと、さらにくわ しくコーナーの説明が表示され る小メニュー画面になる。各コ ーナーの中には、ここでプログ ラムが実行されるものや、メイ ンメニュー画面に戻るコーナー もいくつかある。

なお、最初の説明画面からは ESCキーでメインメニュー画 面にもどることができる。どん なコーナーなのかのぞいて見た いときに便利な機能だ。

また、ファンダム・サンプル プログラムとパソ通天国の収録 ファイルはBASICやDOS 上で呼び出して使う。くわしく はそれぞれの記事を見てほしい。

注意してほしいことは、MS X本体のディスクドライブ動作 確認用ランプが点灯中は、ディ スクが読み書きしている状態な のでディスクを抜かないように。 守らないとディスクや、MSX 本体までこわすこともある。

さらにくわしいことは本誌の 各コーナーで説明されているの で、そちらを参照のこと。



■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP)/TITLE CG DESIGNER=木村明広(ライトスタッフ)/MAIN MENU CG DESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER=山藤武志 (STING) / DISK MAKER=化成パーペイタム(株) / SPECIAL THANKS TO=ファンプロジェクト+アスキー+松下電器産業+ビッツー









イエス・キリストによれば、貧しいものは幸いである。わたしたちは貧しい。ゆえに、わたしたちは幸いだ。もし、金持ちだったらたいへんだ。ゲームマシン、ゲームソフトに囲まれて、このコーナーの楽しさに気づかないかもしれないから。

(45ページの続き)

コルサコフ ええ、行きません。 **UKP** あれ、

RUN"TYPE-A. XB" とやると、小メニューに行くは ずなんですが。

コ それは以前試しましたが、「いーかげんにしろ」って出るんです。ほんとは、Input past endなんですけど(32ページ参照)。

U それは、変ですねえ。…… おおっ、これは失礼。わたくし、 うっかりしておりました。カチャカチャタカタカ。はい、これ でできます。

そういうわけで、ファンダム などのゲームで遊んだあと、リ セットせずに小メニューにもど ることができそうです。

RUN"TYPE-A'. XB" とすればだいたいの場合、10秒 以内で小メニューが出てきます。 まえに走っていたプログラムに よっては30秒くらいになること もあります。ファイル名は、A のあとのダッシュに注意。

ただし、いったんは付録ディスクをたちあげておかないとエラーになります。また、いちどDOSに入るとほとんどリセットとおなじことをしないとメニューにはいけません。

この続きは、この下、付録ディスクの問題点と展望へ。

そういうわけで、今月のファンダム系、4コーナー。いつもいっしょのFM音楽館とAVフォーラムは、今月はある事情で独立させた。

■ファンダムGAMES

今月のファンダムは、ちょっ と少なくて8本。しかし、一度 ボツになった『TOWER』がバ グを修正して『TOWER改良版』として復活しているし、第1弾とゲーム性のまったく異なる『遠浅の海の戦い2』(ディスク収録版では軍歌の歌詞は表示されないのであしからず)、一部の根強いファンが待っていたパチスロシュミレーション第2弾『JULIUS7』、ひさびさの爽快ハイスコア争いゲーム『JUMPING SLIME』、音感とパズルを結びつけた『ドレミファBON/』など注目のゲームが多い。

⇒関連記事は35ページから

■ファンダムサンプル

今回は、SB講座とマシン語の気持ちからのサンプル。SB講座には、カラースプライトを見せびらかすための、いちおうシューティングゲームも入っている。メニューから呼び出せな

いファイルは、BASICから 直接ファイルをロードして実行 しよう。

⇒関連記事は47、48ページ

■アルゴリズム甲子園

本誌記事の同名のコーナーで 募集していた 1 人バドミントン 用アルゴリズムの優秀作品を5 本収録。

でも、残念なことが1つある。 いま気づいたのだが、小メニュ 一、「ぼかちる」となっているの は「ぼちかる」のあやまり。ええ い、□「□のボカチル/ ⇒遊び方などは42ページから

■オマケ

ちえ熱が最後にディスクにつってむ「ボツにするには惜しい」作品。今回は、企画力のあることで有名な木内靖が作った「WARFARE」。

⇒遊び方は44ページ



FM音源の音楽はあいかわらず美しい調べを流しているが、ひたひたとMIDIの足音もきこえてくる。

今月も絶交中、じゃない、絶 好調の芸術コーナーです。オリ ジナルとGMの計6本収録。

ところで、上や下に書いてあるような「直接小メニューにもどる」方式でくりかえし、いろんな曲をきいたり、また、べつのプログラムを実行したりしてい

るうちに、暴走するかもしれない。今月それがもしなかったとしても、来月にはきっとあるにちがいない。FM音源の拡張BASICの特性で、そういうことが起きる可能性が高いのだ。用心してほしい。

⇒楽評は68ページから



今月の「規定部門」は? 晩餐会の米 大統領のようにみんなの注目を集め ようとしているだけだろうか。

今月のAVフォーラムでは、 小メニューに比較的スムーズに もどれることがわかったので、 今月さっそく試してみた。「今月 の1本」も「自由部門」も、終わる と小メニューにもどる。

ただし、悲しいお知らせが2 つある。1つは、規定部門が総 ボツになったこと。もう1つは、自由部門のNo.10の作品、「ちからのでんどう」でずっと見ているとOkが出てしまうこと。1本に組みあげるときに、行2040のENDを取り除くのを忘れたのだ。GOTO2Ø9Øで続きが見られるぞよ。→28ページ



付録ディスクの問題点と展望

付録ディスクに対してはおおむね好意的なものが多く、ディスクが付録についたせいで1年以上眠っていた愛機(アラスカという名前まで付いている)を起こして電源を入れたという人もいました。しかし、もちろん、いろいろな意見や苦情もたくさん来ます。

読者の方から指摘される苦情は、次の2つに要約されます。 .

①おそい

②ファンダムなどでリセット復帰はめ んどうくさい

①は、漢字フォントとグラフィックの処理、ターボRのCPU切り換えを含めて鋭意検討中です(ね、上岡さん)。

②は、「TYPE-A'. XB」を実行すれば小メニューにもどります。前に実行していたプログラムが、SORE

EN1だったり、SCREEN5でも ページ2以上を使っていなければ「」 のない「TYPE-A、XB」でもどれ ます(このほうが速い)。

ただし、FM音源関係を含めて、はっきりした結論が出ていないため、キー操作に組みこむのは来月号からにします。今月は、直接、RUN"TYPE-A'、XB"を実行してください。

※直接小メニューにもどったときは、画面上部のコーナーロゴ部分が消えたり、変になったりします。でも、それで正常です。



今月のオールディーズは、1987年にファンプロジェクトで制作され、ビクター音楽産業から発売されたアクションRPGゲームの『シャウトマッチ』です。そうそう、1987年といえばMSX・FANが創刊された年でもありましたね。



『シャウトマッチ』 ©ファンプロジェクト ©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ララ姫を助けだせ!

ずっと昔の物語。あるところに、声の大きい者が暮らすシャウトランド王国がありました。ところが、その国の大切なお姫様、ララ姫が大声魔王バルにさらわれてしまいました。そこで、大声の勇者として有名なWAO

王子に助けを求めたのでした。 このゲームはアクションRP G。プレイヤーのキミの前には、 手強い敵や数々のナゾが待ちか まえているのだ/

まずは、下のゲーム画面から 得られる情報をおぼえよう。



●お金

ここには、持っているお金の額が表示される。ゲームを始めてすぐのWAO王子はお金を持っていないので、まずは敵を倒してお金を貯めよう。シャウトランドでは物価が高いので、ムダ使いには注意しよう。

2、4生命力

④のバーはWAO王子の生命力。 敵の攻撃で減り、なくなるとゲームオーバー。②には生命力の元になるハートが表示される。



○ハートⅠ個が、バーⅠ本分だ

3アイテム表示

ここには、身につけているアイテムが表示される。これらのアイテムは、シャウトランド各地にあるアイテムショップで手に入る。



これを敵の通り道にまきちらしておくと、その上に乗った敵を巻き込み大場発をおこす。 簡単に敵を倒せるので、とても便利



上か下の方向に、 2 エリア分ワープ することができる。 通りたくないエリ アがあるときや、 先を急いでいると きに使おう



これを身につけていれば、30秒間のあいだなら敵にふれても、生命力が減ることはない。ただし、シャウト攻撃には注意!

これを身につけて

いれば、敵のシャ



ウト攻撃を30秒間 だけ防げるように なる。でも、敵に ふれるとダメージ を受けるぞ シャウトランドに は、まっ時間のエ



シャウトランドには、まっ暗闇のエリアがある。ここでは敵まで見えなくてあぶない。これを使えば30秒間だけ明るくなる



敵にかこまれてしまったらこれを使え。画面上の敵が 15秒間だけ動かなくなるのだ。このすきに、逃げたり倒したりできる



これを使えば、生命力が最大まで回復できる。ピンチになった時のために、かならず持っていたいアイテムのひとつ



たてとヘッドホンの、両方の効果を 持つ便利なアイテム。30秒間だけ無 敵状態に。そのと きのWAO王子は 透明になるのだ



敵を倒すには、背後からシャウト攻撃をする必要がある。でも、これを使って攻撃すればどの方向からでも 倒せるようになる



敵の攻撃から逃げるときや、目的の場所に急いでいるときに使いたい。これを使えば、30・秒間だけ移動スピードが2倍になる



鍵のかかっている ゲート(とびら)を あけるために必要 なものだ。最低で も1つは必ず持っ ているように心が けていたい



今月は紙芝居部門から2本入れたでおじゃる。今回の作品はなかなか凝っているぞよ。

なかなか、凝っているとマロたちが恵っているのは「窓を見るおもち」という作品でおじゃるが、注意することがあるマロ。この作品はただOGを表示するだけではなく、たぶんそのための副作用みたいなもので、ちょっと不安定なところがあって、

CTRLキーとSTOPキーを 押してプログラムを止めると暴 走することがあるぞよ。

ちなみに漢字BASICのある機種では漢字で、そうでない機種ではひらがなでストーリーが表示されるぞよ。

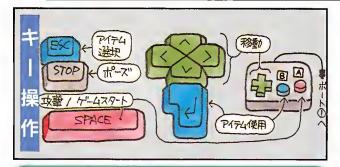
⇒関連記事は102ページから



ファンキーK作のグラフィックが見られる十字軍なのである。役立ちデータのリクエストを待っているのだ。

ファンキーKの描いてくれたマフィアのボスふうのCGが今月のトビラだ。なんかちょっと気持ち悪いというウワサもあるが、信じちゃいけないよ。

さて、毎回実現しないゲーム の役立ちデータだが、今月は武 将風雲録の本能寺の変が話題に のぼっている。くわしくはディスクのなかで書いたので、読んでみてね(がっかりすると思うけど)。とにかく、役立ちデータが実現するその日まで、リクエストを十字軍「ディスク検討委員会」まで送ってちょうだい。 →関連記事は88ページ



超音波のシャウトで攻撃だ!!

WAO王子の攻撃方法は、そのじまんのシャウト(さけび声)。 敵の背後にまわりこみ攻撃だ。 敵を倒すとお金に変わるので所持金アップに努めよう。

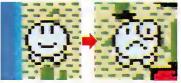
ただし、正面や横から攻撃しても敵を倒すことはできないぞ。 そして、背後以外からの攻撃を するたびに、色、攻撃力、WA 〇王子を追ってくる度合い、倒 したときの金額が、最高4段階 まで上がって行き、このときに 攻撃すると最初にもどる。

ウデに自信があれば、色を変えて倒し、お金をたくさん手に入れるようにするといいぞ。



○敵の背後にまわりこみ、シャウト攻撃をおみまいだ/ 倒した敵はお金になるのだ

敵に攻撃 されると…



◆生命力がなくなると、目をまわして倒れてしまう

『シャウトマッチ』の作者・伊藤高信氏より

こんにちは/ ファンプロジェクトの伊藤です。「シャウトマッチ」はファンプロジェクトのオリジナル第2作で、ファニーなRPGタイプのアクションゲームでした。思えばもう5年になるのですな使ったアルチメディアソフトを開発/大制作しています。これからもごを援の程よろしくお願い致します。



かわいいけど手強い敵キャラたち

こんなにかわいい敵キャラたちも、シャウト攻撃でWAO王子を攻めてくる。しかも、それ以外の攻撃方法を持っているヤ

ツもいるのだ。

下で紹介した以外にも、まだ まだたくさんの敵キャラがシャ ウトランドで待っているぞ。



シャウトランドにはこんな場所があるのだ

シャウトランドのマップは、縦長になって続いている。画面は切り換え方式で、画面の上(または下)に行こうとすると、自動的にマップが変わるようになっている。

マップ上には障害物となるものや、役に立つものなどがあるのだ。そして、どこかに地下への階段もかくされているのだが……。



○キーを持っていないと入れない



○押すと動くお墓も あるが……



○地上と地下は、こ こでつながっている



○地面から突然飛び 出してくるぞ



○この上に重なると 生命力が回復する



○どこかにつながる ワープソーンだ



○シャウト攻撃がは ねかえされてしまう





⊕生命力が回復する
 が、宿泊代が高い!



今月のフリーウェアはゲーム特集だ。 パズルゲームにアクションゲーム、 カードゲームもあるのだ。

いつも 1 本、オマケ的に入っ ているゲームプログラムが今月 は 4 本もあるのだ。

隠された爆弾に当たらないように1つ1つます目を開けていく「爆弾探しゲーム」。そして、隠されたアルファベットを見つけ出す「HANGMAN」。ひょ

こひょことすばしっこいもぐらをテンキーでバシバシたたく、その名もずばり「もぐら前き」。 最後はコンピュータに勝つと女の子が脱いでくれるというちょっとエッチな「激突/質並べ」。 どれもこれも個性的。

⇒関連記事は96ページから



1月情報号の解答と、プレゼント当 選者の発表だ。もちろん、解答グラ フィックはディスクに入っているぞ。

「カンタンやで」「むずかしい じゃん」「ちょうどいいずら」な どなど、賛否両論の、あてQな のだ。1月情報号の答は「ブラ イ」の幻左京。もうすぐ下巻もで るし、なかなかタイムリーだっ たでしょ。ちなみに、1990年4 月号の15ページにおなじような 写真が載っているので、ヒマな 人は見てくださいな。正解者の なかから以下の5名には、ブラ イのステッカーをプレゼントす るぞ。⇒岩手県・神田俊充、山 形県・鈴木敏正、埼玉県・大島 一行、滋賀県・奥川朋寛、山口 県・橋本必勝。(敬称略)



MSXViewがバージョンアップ します。今月は、そのお知らせ用の BOOKファイルを収録しました。

単体で発売されているMSX View(Verl.0)がバージョ ンアップして、AlGTに内蔵 されているMSXView (Verl.21)と同等の機能に強 化されることになりました。

これで増える機能は3つです。 まず、MSXViewを起動 させた状態から、直接MSX-DOS2のコマンドを実行でき



るようになりました。

そして、一定時間何も操作しないでおくと、画面の焼き付けを防ぐための専用プログラムを自動的に起動させるスクリーンセーバー機能が付きました。

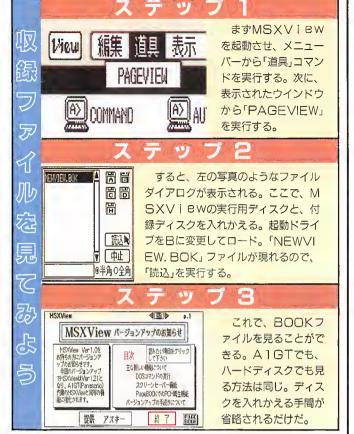
それと、PageBOOKのシステムに、「\$PCMPLAY」と「PCMPLAY」の新しいスクリプトコマンドが加えられ、PCMデーダを再生する機能が追加されました。

このように便利で使いやすく なったMSXVieWです。ぜ ひバージョンアップをして自分 の目で確かめてみてください。

『MSX View』バージョンアップの方法

バージョンアップを受けるためには、パッケージの中にある「ユーザー登録」のハガキをアスキーに送って、登録ユーザーになっていることが条件です。登録されていれば、くわしい方法の書かれたバー

ジョンアップ案内が送られてきます。まだの人は、今すぐにでもハガキを送っておきましょう。バージョンアップのために必要な料金は3000円(税・送料・手数料込)です。





こんなコーナーもできてしまいました。ただのDOSへの入口ですが、 コピーが楽になります。

このコーナーに入ると、ファンクションキーを設定してDO S1の画面に入る。たとえば、 ファンダムBAMESをコピー したいのなら、F6キー(SHI FT+F1)を押す。 A>COPY *. fd3 b: と表示されるはず。ここでリダンキーを押すと、日本のファイル名を表示してメッセージが出る。そこで、ディスクを自分のディスク(書きこむ可)に入れ換えてなにかキーを押す。

同様に、FフキーでFM音楽館ぜんぶ、F8キーでAVフォーラムぜんぶをコピーする命令が入っている。F9は「GDPy」だけ、F1位はタイトル画面へ。ただし、どのキーでも最後にリターンキーが必要。

「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

募集①〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

募集2(BGM係)

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという 企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズム またはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG 3声のような組み合わせは使えません。また、使って はいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、 S、FM音源の@63、@Vn、Yr,d、リズム音源の@Vn です。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

募集6(そのほか何でも係)

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です/

●応募方法

⑥応募の項目番号、⑥住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いすれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく/

あ て

稳

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 「スーパー付録ディスク○○」係

スーパー付 録ディスク内容一覧表

記号の意味→無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★はターボ R 専用プログラムです。②のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に対応。 ※印のコーナーでは、いったん選択するとメニューにもどれません。もういちどリセットしてください。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
オールディーズ※	付録ディスクの使い 方(PII8~II9)	アクションRPGゲーム	●シャウトマッチ	SHOUT-M . XB SHDUT-M . CDM	
ファンダム・ GAMES	ファンダム (P35~67)	掲載プログラム	●ドレミファBON! ●上昇気流 ● しん・ぞくどくほう ●JUMPING SLIME ●MIRACLE SHOT!! TOWER改良版 遠洩の海の戦い 2 ●JULIUS 7	OOREMIFA, FO3 JDUSHDU, FO3 SHINSOKU, FD3 JUMPSLIM, FO3 MIRACLES, FO3 TOWER, FO3 TOOASA2, FD3 JULIUS7, FO3	BASICプログラム
ファンダム・ サンプルプログラム	スーパービギナーズ 講座(P48)	掲載プログラムと参 考プログラム	掲載のサンブルリスト カラースプライトを使ったかんた んなゲーム カラースプライト用ツールとサン ブルデータ	LIST-1 . SB3 LIST-2 . SB3 LIST-3 . SB3 LIST-4 . SB3 LIST-5 . SB3 LIST-6 . SB3 SHOOTING . SB3 MAKEOATA . SB3 TEST-GRP . SB3	BASICプログラム
	マシン語の気持ち (P47)	掲載プログラム	●前回のサンプルの一部をBASIC化	F6-CLOCK, HM3	BASICプログラム
アルゴリズム 甲子園	アルゴリズム甲子園 (P49~51)	コンテスト優秀作	●「THE BAOMINTON」の対戦アルゴ リズム	SERIE-F . AL3 MORI . AL3 BOKATIRU. AL3 GOMA . AL3 LOVELY . AL3	BASICプログラム
FM音楽館	FM音楽館 (P68~72)	掲載プログラム	□魏のテーマ ☑A Rattle Samba ☑OEVIL IN AROUND ☑Battle in the Snowstorm ☑CRISIS ☑オヤジのサンボ	GI FM3 UPAX/ FM3 DEVILIN FM3 SNOW-S FM3 CRISIS FM3 DYAJI FM3	BASICプログラム
AVフォーラム	AVフォーラム (P28~29)	掲載プログラム	今月の 本「船の窓」 自由部門	MARCH-1 . AV3 MAR-FREE. AV3	BASICプログラム
ほほ梅磨のDGコンテ スト	ほほ梅艦のCGコン テスト(P102~105)	掲載CG	紙芝居部門「液晶モニター〜窓を見るおもち〜」 紙芝居部門「はるさきの」 CG講座の教材グラフィック	EKI BAS EKISHOU1. SR5 SEKISHOU7. GL5 HARU BAS BGV-Ø1 GE5 CGKOUZA1. SR7 CGKOUZA1. PL7 CGKOUZA2. SR7	BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) グラフサウルス用のCGデータです(グラフサウルスで読みこめます)。くわしくは105ページをご覧ください
MSXView	付録ディスクの使い 方(PI20)	MSXView用ファイル	★MSXViewパージョンアップ紹介 (PageBOOK用ファイル)	NEWVIEW . BOK	バージョンアップしたMSXViewの紹介や、バージョンアップの方法などを説明するPageBOOK用ファイルです
パソ通天国	バソ通天国 (P96~101)	誌上で紹介している フリーウェア		PMEXT222. CDM BSPPMA . CDM HANGMAN . PMA MDGURA . PMA 7NARABE . LZH	MSX-00Sのディスクを作り、左のファイルをコピーしてお使いください。くわしくは96~101ページをご覧ください
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍(P88)	ビッツーによる十字 軍トビラCG		CRUSAD . XS7	
あてましょQ	付録ディスクの使い 方(PII9)	ゲームのキャラ当て クイズ		QUESTION. XP7 ANSWER . XP7	
B:		編集後記		B-COLON . C	付録ディスク用テキストファイルです
オマケ	ファンダムスクラム (P44~)	読者投稿プログラム	WARFARE	WARFARE , FS3	BASICプログラムです
MSX-DOS	付録ディスクの使い 方(PII9)	MSX-00Sの基本セットです	● MSX - 00S	MSXDDS . SYS CDMMAND . CDM	オールディーズ、バソ天などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です

• CLIP

MSX業界の生協を目指すMCCとは

反ゲームマシン派小学生が大きくなったMSXの志士たち



有賀将太MCC会長。現在高2。「マニアック ではなく、ごくあたりまえな生活のなかに MSXを生かしていきたい。ぼくたちはいわ ゆるおたく集団ではなくて、MSXの市民運 動をやっているような感覚です」

1986年、ファミコンブームのさなか に3万円前後の低価格MSX2が続々 発売されたころ、神奈川県のある小学 生がそのMSXに注目し、反ゲームマ シン派の仲間を集めた。

「そんなおおげさなもんじゃなくて、 ただ集まって遊ぶだけだったんです。 形になってきたのは中1か中2のころ かな」(有賀将太MCC会長)

その「形」が、現在のMSX COM MUNICATION CLUB、略 称M□□である。

MCCは趣味のサークルを 1 歩踏み 越えて本格的な組織への芽を持ってい る。それを感じさせたのは、去年の暮 れ、電遊フェスティバル東京会場にM CCが持ちこんだSSSだ。Speed Shot Systemの頭文字を取ったも ので、ようするに8人まで参加できる MSX用早押しクイズマシン。MSX の画面に問題が出され、解答者がいっ せいにボタンを押すと、だれがいちば ん早く押したかが画面で確認できる。 もともとMSXマガジン1990年9月号 「ハードウェア事始め」の早押レクイズ マシンの製作記事を見て作り始めたも のだが、現在のSSSは設計からやり なおしてMCC完全オリジナル使用に なり、完成も間近だそうだ。

この制作をじっさいにやっているの は、中村昌文"左官工房"代表。ちなみ に彼が中心になって作っているMCC 別冊テクニカル編というカラー刷りの 冊子は、やさしく高度なことを解説し てあって、しかもおもしろい。



「MSXはなにをやるにしても他機種 よりやすくできる。メーカーが、やっ てみたいけれど商売にならないからと いってできないことでも、ぼくたちの 立場ならできる」(有賀会長)

その1つがSSSであり、廃物利用 で試みたジョイサイクル計画だ。ジョ イサイクルとは、知る人ぞ知る有名没 企画だが、早い話が自転車をMSXの ジョイスティックに改造したもの。某 メーカーで企画流れになったのをMO 口がかってに引きついだらしい。ほか にも、MSXをパーティで生かすため の企画、ディスクマガジンやオリジナ ルソフトの開発など、「MSX業界をひ っぱっていく」意欲にあふれている。



開発中のSSS。早押しボタン以外に解答者 用マイクも考えていたという。今春完成予 定で、会員限定で販売するそうだ

それらがどこまで実現されていくの かは今後を見ていくしかないが、将来 的に「生協」のような、消費者意識の高 い本物の組織に発展していくのでは、 という予感が(ちょっとだけ)ある。



後列左から中村(らいらい)、有賀(鉄砲王ST)、東川和久(TACKY)、渡辺毅会計担当(アクシ ョン大魔王)、海保健事務担当(プリンスごっこ)、イラスト担当匿名希望(CAVIARちゃん)

・ 最新話題作『ブリンセスメーカー』と、 **3月7日発売**季**980**円

●発売 徳間書店

●発行・編集 徳間書店インターメディア PUBLISHER

栃窪宏男

EDITOR & LEPRECHAUN 山森尚

EDITOR IN CHIEF 北根紀子

SENIOR CONTRIBUTING EDITOR

山科敦之

EDITORIAL STAFF

加藤久人+鴇田洋志+福成雅英+諸橋康-

ASSISTANT EDITORS

池田和代+奥義之+川井田茂雄+川尻淳 史+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+山口直 樹+渡辺庸

CONTRIBUTORS

高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦 +星野博和+浜野忠夫

制作

OMCC.

ART OIRECTOR & CDVER OESIGNER

井沢俊二

EDITORIAL DESIGNERS

井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰 行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE

ILLUSTRATORS

しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山

つつじ+成田保宏

CDVER ARTIST

佐藤任紀+元野一繁

CDVER PHOTOGRAPHER 矢藤修三+大嶋一成

FINISH OESIGNERS 侑あくせす+株)ワードポップ

PRINTER

大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

名実ともに今年が今年になってうれし い◆今年は、いい国作ろう鎌倉幕府成 立八百周年の年である。おそらく神奈 川県鎌倉市では、盛大なイベントを用 意しているだろう◆ほかにだれでも知 っているものでは、いわゆるアメリカ 大陸発見五百周年というのもある。正 しくはヨーロッパ人の西インド諸島到 達五百周年だが◆しぶいところでは崇 峻 天皇暗殺千四百周年というのがあ り、近いところでは、ロシア使節ラッ クスマン根室来航二百周年というのま であって、こちらはいろいろな形で利 用されるかもしれない◆超新しいとこ ろではEC統一 D 周年というのがある。 アメリカ大統領選挙もあるし、今年も 世界が楽しめそうだ◆Mマガは百号記 念だそうだが、どうして白寿を祝わな かったんだろう。そのほうがおもしろ いのに◆そういいながら来月はMファ ンだって五周年だ。ということは、今 月は六十号目、還暦だったんだなあ。

A D * I N D E X

7	スキ					表 3	3
						7	
日	本カ	ルチャ	ースク	-11		4	3
日	本テ	レネッ	١٠	· • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		8	3
ブ	ラザ	ー工業	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	•••••	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	表 2	2
松	下電	器産業		•••••		·····表 4	ŀ

ASCII



MSXView 1.21新発

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス MSXView1.21 「エムエスエックス・ビュウ1.21]



MSX turbo 吊専用



価格9,800円(送料1,000円)

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を 機能アップ。ビジュアルシェル (VSHELL) から のMSX-DOS2コマンドの実行が可能になり ました。さらに、プレゼンテーションツールプログ ラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も 付加し、マウスが接続されているかどうかの自動 判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレ クトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作 がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できる テキストエディタ (ViewTED) やグラフィックツー ル(ViewDRAW/ViewPAINT)を装備。ジョ イパッドもサポートした「MSXView 1.21」は、 FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。 ■特長: ●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写 や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法は すべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼ えるのが簡単●専用アプリケーションソフト/View TED, ViewDRAW, ViewPAINT, PageBOOK

■対応機種:Panasonic FS-AIST

■バッケージ内容: 実行用ディスク(3.5-2DD)/保存 用ディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】MSXView Ver1.0をお持 ちの方は、3,000円(税込) にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには 準備ができしだいバージョンアップのご案内をお送り いたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は、 早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

View CALC

MSX turba AWA

価格14,800円 (送料1,000円)

「View CALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

- ■特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。 グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線 グラフの3種類の中から選択可能。
- ■対応機種: Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
- ※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」

MSX 増設RAMカートリッジ_{MEM-768} 価格30,000円 (送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカート リッジです。

■対応機種: MSX₂、MSX₂₊、MSX turbo R

※注意: MSX₂、MSX₂₊で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です(MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます)。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の

MSX HD Interface

価格30,000円 (送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX2、MSX2+、MSX turbo R で使用可能です。

- ■対応機種:国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせ ください。
- ▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わ せは、株アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。



平成 4 年 3 月10日発行 第6巻第3号(通巻60号) 第 三 種 郵 便 物 認 可

発行人 編集人 、 栃窪宏男

紫紫 売業 株 式 会 社 徳 間 書 店 徳間書店インターメディア株式会社

〒105-55東京都港区新橋4-10-1 〒105 東京都港区新橋4-10-7

五03(3433)6231(代) 定值980円 五03(3431)1627(代) (本体951円)